THE DIVISION: ABRECHNUNG NACH 6 MONATEN

Großes Special: Hat Ubisoft das Online-Rollenspiel-Shooter-Experiment in den Sand gesetzt?

Wissen, was gespielt wird

PC Games

EXTENDED

+ 2 DVDs + 16 SEITEN EXTRA

+ 2 VOLLVERSIONEN AUF DVD

CROWNTAKERS

Spaßige Mischung aus Rollenspiel und Rundenstrategie mit nervenaufreibenden Rogue-like-Elementen. Ein echter Geheimtipp!

Amazon-Preis vom 15.09.2016: ca. 20 Euro!

LOST HORIZON 2



Topaktuelles Adventure aus dem Jahr 2015 mit gelungener 3D-Grafik, anspruchsvollen Rätseln und packender Geheimagenten-Story

Amazon-Preis vom 15.09.2016: ca. 10 Euro!

PREY

GAMEPLAY-ANALYSE ZUM NÄCHSTEN HIT DER DISHONORED-SCHÖPFER

Irrer Mix aus Shooter, Rollenspiel & Sci-Fi-Thriller mit nicht linearem Ablauf, Crafting, coolen Waffen und packender Story + Rückblick auf die vom Pech verfolgte Prey-Serie

BATTLEFIELD 1

Auf neun Seiten: Knallharter Beta-Check vor dem Release des Shooters und großes Special zu Spielen mit Erster-Weltkriegs-Thematik



AUSGABE 290
10/16 | € 6,99
www.pcgames.de

Österreich: € 7,90; Schweiz sfr 12,20; Dänemark dkr 79,00; Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,00; Holland, Belgien, Luxemburg € 8,20

4 397178 706992 10

EDITORIAL

Spiele-Herbst 2016: Keine Ruhe vor dem Sturm



Wolfgang Fischer, Chefredakteur

Traditionell holen die Spiele-Publisher nach der Gamescom-Messe in Köln noch mal ordentlich Luft, um dann alle Toptitel im Oktober und November rauszublasen. Das trifft auch in diesem Jahr zu, wenngleich große Marken wie *Fallout, Star Wars, Far Cry, Anno* oder *Assassin's Creed* mit Abwesenheit glänzen. Dennoch ist das Staraufgebot für diesen Herbst und Winter durchaus beeindruckend: *Battlefield 1* (ab Seite 24), *Mafia 3* (ab Seite 20), *Gears of War 4* (ab Seite 28) oder *Call of Duty: Infinite Warfare* sind echte Kracher, über die wir euch in dieser Ausgabe umfangreich informieren. Titel wie *Dishonored 2, Civilization 6, Titanfall 2, The Elder Scrolls 5: Skyrim Special Edition* oder *Watch Dogs 2* sind jetzt schon für die kommende Ausgabe fest eingeplant. Bis ihr unser Titelthema *Prey* spielen könnt, wird noch etwas Zeit vergehen. Unsere Vorfreude darauf ist aber jetzt schon riesig. In unserer sieben Seiten starken Titelgeschichte beleuchten wir die vom Unglück geradezu verfolgte Serie und verraten euch, warum das neue *Prey* die spannendeste Shooter-Ankündigung des Jahres ist!

Die Wartezeit bis zur Veröffentlichung der oben genannten Titel müsst ihr aber keineswegs mit ollen Kamellen verbringen, denn die Testausbeute im September kann sich durchaus sehen lassen. Auf 25 Seiten präsentieren wir euch Tests zu *Pro Evolution Soccer 2017, Recore, Forza 6 Apex, Obduction, Gears of War Ultimate Edition* und *Seasons after Fall*. Außerdem beschäftigen wir uns ausführlich mit dem spannenden *Elder Scrolls*-Kartenspiel *Legends* und verraten euch, warum uns das neue *World of Warcraft*-Add-on *Legion* äußerst positiv überrascht hat.

In unserem gut gefüllten Magazin-Teil erwarten euch drei spannende Specials, die unterschiedlicher nicht sein könnten. Als Ergänzung zu unserer Berichterstattung über *Battlefield 1* beleuchten wir andere Spiele, die den Ersten Weltkrieg als Schauplatz haben. Peter beschäftigt sich sechs Monate nach Release mit der Frage, ob der Online-Rollenspiel-Shooter-Mix *The Division* die Erwartungen erfüllt hat. Das dritte große Special in diesem Monat beschäftigt sich mit einem Thema, das auf den ersten Blick nicht allzu aufregend klingt, aber unheimlich spannende Einblicke in die Entwicklung von Video- und Computerspielen ermöglicht. Dabei geht es um die Schwierigkeiten bei der Erschaffung von fiktiven Sprachen in Spielen und deren Bedeutung für den Erfolg eines Spiels. Weitere coole Specials zu aktuellen und relevanten PC-Themen findet ihr im Extended-Teil dieser PC-Games-Ausgabe.

„Brauche ich für die kommenden Spiele-Hits eine neue Grafikkarte und wenn ja, welche?" Mit dieser Frage, die viele Spieler aktuell umtreibt, beschäftigen wir uns ausführlich im Hardwarebereich und vergleichen dort 15 Modelle der neuen Mittelklasse-Karten Geforce GTX 1060 und Radeon RX 480 auf ihre Leistung.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe der PC Games wünschen euch

Wolfgang und das PC-Games-Team

... und das ist auf den DVDs:

VOLLVERSION auf DVD

LOST HORIZON 2

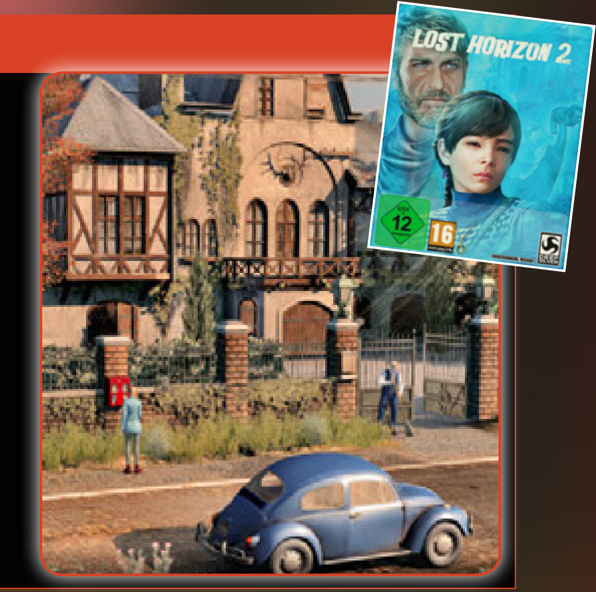
In dem klassischen Point&Click-Adventure verkörpert ihr den britischen Soldaten Fenton Paddock. Während eines Einsatzes am Suezkanal im Jahre 1956 erfährt er, dass seine Tochter Gwen von Kommunisten entführt wurde. Zusammen mit seiner Gefährtin Anna begibt sich Paddock auf eine spannende Adventure-Reise, angefüllt mit knackigen Rätseln, reichlich Mysterien, vielschichtigen Charakteren und der Suche nach einem verschollenen Wikinger-Artefakt. *Lost Horizon 2* besitzt genau das richtige Archäologen-Flair, vergleichbar mit einem Abenteuer von Indiana Jones. Die Geschichte ist mit gut gesprochenen Dialogen und stimmungsvoller Musik inszeniert, die Schauplätze fallen abwechslungsreich aus.

INSTALLATION/AKTIVIERUNG/

Installiert den Spiel-Client von unserer Heft-DVD. Stellt dabei sicher, dass ihr eine funktionierende Online-Verbindung und einen gültigen Steam-Account habt. Bei der Installation müsst ihr eine gültige Seriennummer eingeben. Wie ihre eure persönliche Seriennummer erhaltet, entnehmt ihr unserer Code-Karte im Heft, die sich zwischen den Seiten 50/51 befindet. Alternativ lässt sich die Installation auch ohne Datenträger durchführen, indem ihr die Seriennummer direkt in Steam eingebt. Klickt dazu im geöffneten Steam-Hauptmenü unten links auf „Spiel hinzufügen" und dann auf „Ein Produkt bei Steam aktivieren". Der Download der Version umfasst 5,3 GB. *Lost Horizon 2* ist auch im Offline-Modus von Steam spielbar.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows 7 SP1 oder höher, Intel Core i5-650 3.2 GHz/AMD Phenom II X4 905e, Geforce GT 730/Radeon HD 7570, 2 GB RAM, 6 GB freier Festplattenspeicher



CROWNTAKERS

In Strategie-RPG-Mix *Crowntakers* schlüpft ihr in die Rolle eines unehelichen Königssohns, der sein Dasein als Bauer fristet. Im Traum spricht euer Vater per Telepathie zu euch, um mitzuteilen, dass sein Leben bedroht ist. Ihr seid die einzige Rettung und begebt euch daher schleunigst auf die Quest-Reise, um den König zu retten. Die Spielwelt besteht aus acht Gebieten, die bei jedem Quest-Start zufällig generiert werden. Löst Aufträge, heuert Söldner an, sammelt und verbessert Ausrüstungsgegenstände und tragt Rundenkämpfe aus. Da ihr nur eine begrenzte Zeit habt, um den König zu retten, müsst ihr taktisch vorgehen. Neben dem charmanten Comic-Grafikstil bietet *Crowntakers* einen wunderschönen Soundtrack.

INSTALLATION/AKTIVIERUNG/

Installiert den Spiel-Client von unserer Heft-DVD. Stellt dabei sicher, dass ihr eine funktionierende Online-Verbindung und einen gültigen Steam-Account habt. Bei der Installation müsst ihr eine gültige Seriennummer eingeben. Wie ihre eure persönliche Seriennummer erhaltet, entnehmt ihr unserer Code-Karte im Heft. Beachtet dazu bitte die Hinweise auf der Karte beziehungsweise unten auf dieser Seite! Alternativ lässt sich die Installation auch ohne Datenträger durchführen, indem ihr die Seriennummer direkt in Steam eingebt. Klickt dazu im geöffneten Steam-Hauptmenü unten links auf „Spiel hinzufügen" und dann auf „Ein Produkt bei Steam aktivieren". Der Download der Vollversion umfasst 958 MB. *Crowntakers* ist auch im Offline-Modus von Steam spielbar.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows XP, Intel Core 2 Duo 1.8 GHz/ AMD Athlon XP 1700+, Geforce 210/ Radeon X600, 1 GB RAM, 1GB freier Festplattenspeicher



INHALT DER 1. DVD

VOLLVERSION
- Lost Horizon 2

VIDEO (TRAILER)
- Games TV 24

TOOLS
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.1.5)

VIDEOS (VORSCHAU)
- Call of Duty: Modern Warfare Remastered
- Battlefield 1
- Kingdom Come: Deliverance
- Mafia 3
- Metal Gear: Survive
- Prey
- Quake Champions
- Resident Evil 7

VIDEOS (TEST)
- Champions of Anteria



INHALT DER 2. DVD

VOLLVERSION
- Crowntakers

TOOLS
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.1.5)

VIDEOS (SPECIAL)
- Fallout 4: Nuka World
  - So finde ihr alle Korky-Codes
  - So findet ihr alle Star-Kerne für die blaue Power-Rüstung
  - So findet ihr die rote Nuka-Cola-Power-Armor
- Let's Play: Everspace – Beta
- Let's Play: Tempest
- The Division – Der aktuelle Stand sechs Monate nach Release
- Star Citizen Alpha-Version 2.5 – Angespielt

VIDEOS (TEST)
- Deus Ex: Mankind Divided
- Fallout 4: Nuka World
- Gears of War: Ultimate Edition
- Obduction
- The Turing Test



* Eure persönliche Seriennummer für die Installation unserer DVD-Vollversionen *Lost Horizon 2* und *Crowntakers* erhaltet ihr, indem ihr den Code von der Codekarte (S. 50/51, nur in der Extended-Fassung der PC Games) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

PC GAMES ONLINE ABO

Werbefrei auf pcgames.de surfen: Testet das neue Online-Abo zwei Wochen gratis!



Auf pcgames.de versorgen wir euch tagtäglich mit aktuellen News, Tests, Specials und Vorschauen. Nun könnt ihr alle Inhalte ab sofort ohne Werbung genießen. Möglich macht das unser neues Online-Abonnement. Nach Abschluss wird auf dem Internetauftritt von PC Games jegliche Display- und Videowerbung entfernt. Die Vorteile liegen auf der Hand: Ein aktives Online-Abo spart auf Mobilgeräten Datenvolumen und führt unterm Strich zu schnelleren Ladezeiten!

Voraussetzungen für ein Online-Abo

Wenn ihr bereits ein Digital-Abo von PC Games besitzt, bekommt ihr das Online-Abo gratis dazu. Heft-Abonnenten bieten wir ein kostengünstiges Upgrade-Paket an: entweder als Online-Upgrade für 6 Euro im Jahr (Monatspreis: 50 Cent) oder als Digital-Upgrade für 12 Euro im Jahr (Monatspreis: 1 Euro). Der kleine Aufpreis für Heft-Abonnenten ist aufgrund unterschiedlicher Mehrwertsteuersätze für Print- und Digitalprodukte in Deutschland leider notwendig.

Wenn ihr eure PC Games zum Beispiel im Kiosk kauft und nur das Online-Abo für pcgames.de haben möchtet, ist das natürlich ebenfalls möglich. Die genauen Preise findet ihr in der Tabelle weiter unten. In allen Fällen benötigt ihr einen gültigen Foren-Account auf pcgames.de und müsst das Online-Abo einmalig freischalten lassen. Weitere Fragen rund um das Online-Abo beantworten wir im Mini-FAQ weiter unten.

Testet das Online-Abo gratis

Niemand kauft gerne die Katze im Sack. Aus diesem Grund bieten wir allen Lesern einen 14-tägigen Gratis-Zugang an. Löst den nachfolgenden Code bis spätestens 1. Oktober 2016 einfach unter www.pcgames.de/onlineabo ein. Das kostenlose Test-Abonnement läuft dann ab der ersten Anmeldung mit dem Code.

Online-Abo auf pcgames.de gratis testen – so funktioniert's:

- Besucht die Webseite: www.pcgames.de/onlineabo
- Löst folgenden Coupon-Code ein: PCGTESTABO
- Bestätigt das Gratis-Online-Abo über die Schaltfläche „Aktivieren"
- 14 Tage ab der ersten Anmeldung werbefrei surfen
- Spätestmöglicher Einlösezeitpunkt: 1. Oktober 2016

Fragen und Antworten zum Online-Abo für pcgames.de

Wie läuft der Bestellvorgang ab?

Wer das Online- oder Digital-Abo im PCG-Abo-Shop neu bestellt, bekommt per Mail eine Bestellbestätigung. Außerdem erhaltet ihr eine zweite Mail von unserem Dienstleister, in der ihr zur Bestätigung der Mailadresse und zur Vergabe eines Passwortes für den Shop aufgefordert werdet. Damit habt ihr einen gültigen Account für unseren Shop. Sobald die Bestellung verarbeitet wurde, was normalerweise ca. 60 Minuten dauert, erhaltet ihr einen Aktivierungslink für das Online-Abo vom Absender Online-Abo@computec.de. Sofern ihr bereits einen PCG-Forenaccount habt und eingeloggt seid, reicht der Klick auf den Aktivierungs-Link, um das Online-Abo freizuschalten. Ihr müsst dann nur noch einmal bestätigen, dass ihr wirklich den aktiven Account freischalten wollt. An dieser Stelle könnt ihr auch einen Foren-Account erstellen, sofern nötig. Alternativ könnt ihr die Aktivierung auch direkt auf pcgames.de erledigen – bedenkt aber, dass der Bestellvorgang etwas Zeit benötigt. Wenn ihr bereits ein Digital-Abo oder ein Upgrade-Abo besitzt, bekommt ihr entweder eine Info-Mail mit Anweisungen zur Aktivierung oder ihr aktiviert euer Abo einfach direkt selbst unter Eingabe der Abonummer und der Postleitzahl. Wie gehabt benötigt ihr dafür einen gültigen Foren-Account.

Wie komme ich als reiner Printabonnent am günstigsten an die werbefreie Webseite?

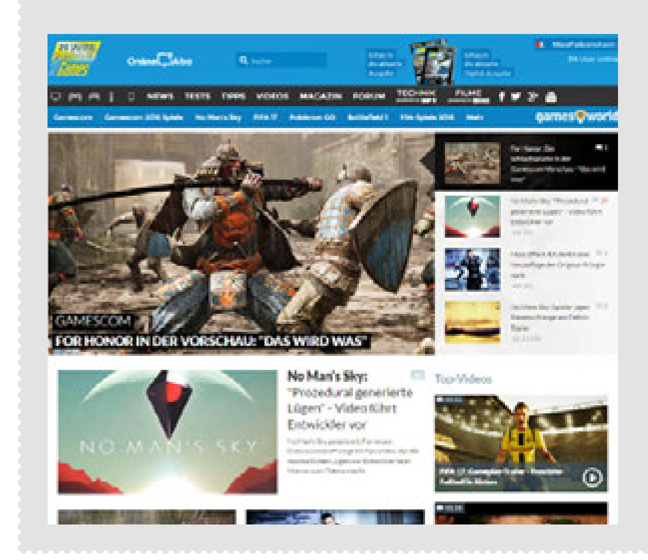
Bestehende Print-Abonnenten können kostengünstig per Upgrade das Online-Abo hinzubuchen oder gleich die Digitalausgabe hinzubestellen, die neben dem Online-Abo zudem die digitalen Ausgaben als ePaper-PDF sowie Zugriff auf die App-Ausgaben ermöglicht. Ihr könnt notfalls euer Printabo aber auch auf das Digitalabo umstellen lassen. Wendet euch dazu bitte einfach an unseren Abo-Dienstleister (E-Mail: computec@dpv.de, Telefon: 0911-99399098).

Mir ist die Laufzeit des Online-Abos zu lange – gibt es Alternativen?

Eigentlich wollten wir zum Start auch sogenannte Zeitpässe anbieten. Allerdings ist die technische Umsetzung etwas komplizierter und braucht noch etwas Zeit.

Ich habe mein Abo bei einem anderen Anbieter abgeschlossen – was nun?

Wir können das Onlineabo aus technischen Gründen nur für Verlagsabonnenten anbieten. Uns fehlen schlichtweg die Daten, um bei Abonnements wie über Apple Kiosk, Onlinekiosk, Pressekatalog oder anderen Anbietern das Onlineabo anzubieten.



INHALT 10/16

Unsere Titelstory zum Sci-Fi-Thriller von Bethesda: Das neue *Prey* verspricht ein Rollenspiel-Shooter in bester *Bioshock*-Tradition zu werden!

AKTUELL

TEST

MAGAZIN

HARDWARE

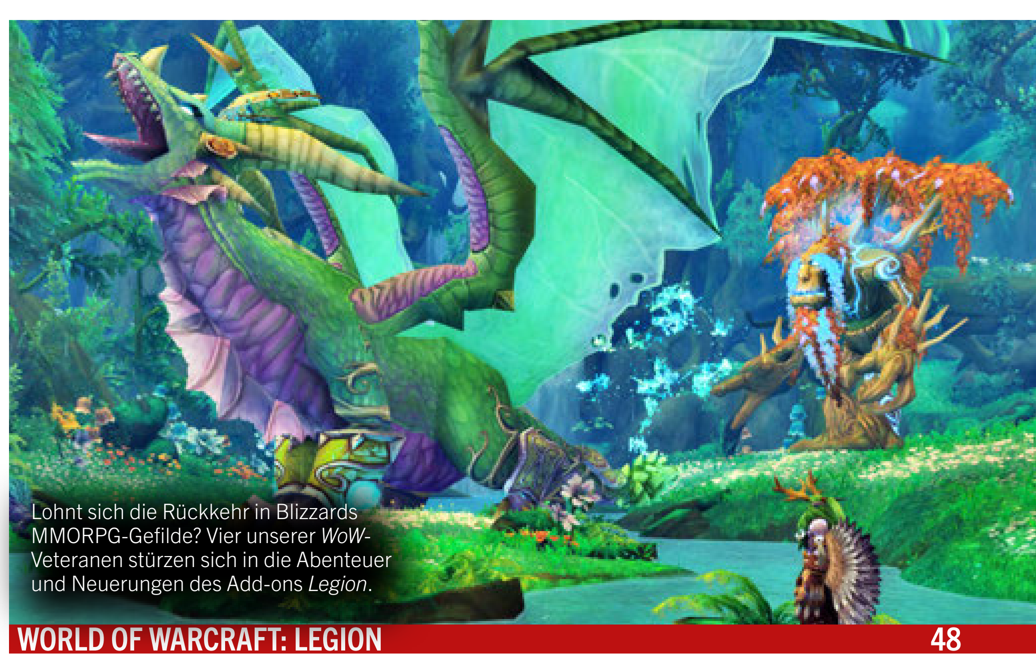












Lohnt sich die Rückkehr in Blizzards MMORPG-Gefilde? Vier unserer *WoW*-Veteranen stürzen sich in die Abenteuer und Neuerungen des Add-ons *Legion*.

EXTENDED

SERVICE

SPIELE IN DIESER AUSGABE

DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

WOLFGANG FISCHER
Chefredakteur

Stellt sich:
... seinen inneren Dämonen und auch der Dämonenbrut im aktuellen Add-on zu *World of Warcraft*, obwohl er eigentlich geschworen hatte, künftig die Finger von diesem Online-Rollenspiel-Suchtzeugs zu lassen.

Findet:
... das Play-Anywhere-Feature für Microsoft-Titel richtig gut und wie für ihn gemacht. Wie viele andere Spieler tatsächlich eine Xbox One und einen potenten PC besitzen, um das entsprechend nutzen zu können, wird sich zeigen.

Sieht:
... keine Veranlassung, auf die neue PS4 Pro upzugraden. Dann lieber eine neue Grafikkarte für den Gaming-PC!

DAVID BERGMANN
Leitender Redakteur PCGames.de



Ist wieder zurück:
... in Azeroth. *World of Warcraft: Legion* hat mich tatsächlich mehr gepackt als erwartet. Bisher eine tolle Erweiterung. Aber erst einmal warten, wie es diesmal mit dem Patch-Support aussieht.

Freut sich auf:
... die zwei Wochen Urlaub Ende September. Einfach entspannend und mal an den diversen „Pile of Shame"-Stapeln mit Spielen und Serien arbeiten.

Spart Geld:
Die PS4 Pro kann ich getrost im Regal stehen lassen. Die Hardware-Mehrleistung wirkt zu schmal und ohne 4K-Fernseher gibt's kaum Mehrwert. Von der Konsolenzukunft mit Upgrades hatte ich mehr erwartet.

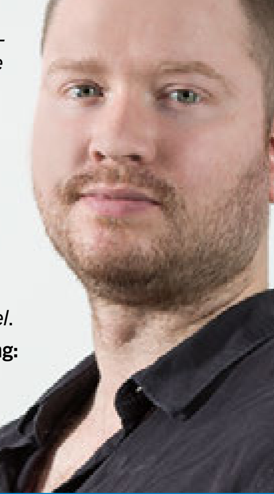
STEFAN WEISS
Redakteur

Bastelt täglich:
... neue Decks für das taktische Sammelkartenspiel *The Elder Scrolls: Legends*. Gut, dass Hersteller Bethesda keine simple 1:1-Kopie des Genre-Konkurrenten *Hearthstone: Heroes of Warcraft* abliefert, sondern eigene Ideen umsetzt.

Stellt fest:
... dass sich in den sechs Jahren seit Bestehen des Free2Play-MMORPGs *Star Trek Online* eine ganze Menge Content angesammelt hat. Der eignet sich gut, um sich gepflegt auf die Spuren von Kirk, Spock und Co. zu begeben.

Findet Gefallen an Rogue-like:
Jedenfalls, wenn es wie im Falle von *Everspace* so unterhaltsam und flott inszeniert ist!

FELIX SCHÜTZ
Redakteur



Zuletzt durchgespielt:
Das gute alte *Prey* von 2006, *Deus Ex: Human Revolution Director's Cut*, *Lost Castle*

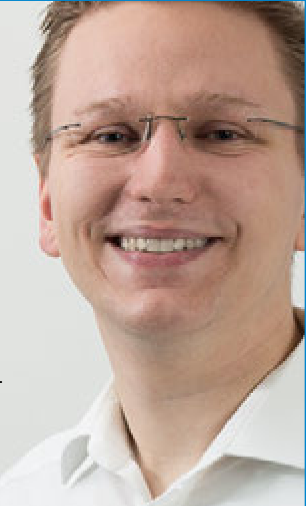
Spielt derzeit:
Obduction, *Deux Ex: Mankind Divided* (nun doch auf PS4 ... der Privat-Rechner ist einfach zu schwach!), *PvZ Heroes* (Android)

Zuletzt geschaut:
Agents of S.H.I.E.L.D. Season 1 (freue mich auf die nächsten Staffeln!) und *Ash vs. Evil Dead* Seaon 1 (was für ein Spaß!), dazu die überraschend launigen Eberhofer-Krimis *Dampfnudelblues* und *Winterkartoffelknödel*.

Hat eigentlich kein Interesse an 4K-Gaming:
Ich will doch einfach nur 'ne leise PS4!

Ist wie immer mächtig stolz auf:
... seinen kleinen Sohn, der ihn jeden Tag aufs Neue überrascht.

PETER BATHGE
Redakteur



Spielt gerade:
Clustertruck und *XCOM 2* auf der PS4

Freut sich über nette Mails und Kommentare:
Es tut gut, das Lob zufriedener Podcast-Hörer und Leser von Online-Kolumnen auf PCGames.de. Danke!

Versteht nicht:
... warum Microsofts kostenlose PC-Version von *Halo 5: Forge* nicht von Haus aus mit Matchmaking oder Server-Browser daherkommt. Das sollte doch selbstverständlich sein! Von dem umständlich zu bedienenden Microsoft-Store und der fehlenden Option zur Sprachauswahl bei Xbox-Play-Anywhere-Spielen ganz zu schweigen. Hat mich noch nicht überzeugt, diese neue PC-Strategie.

MATTI SANDQVIST
Redakteur



Macht die sieben Weltmeere unsicher:
... in *World of Warships* – die deutschen Schlachtschiffe wollen freigespielt werden!

Überlegt tatsächlich:
... sich eine PS4 Pro zu kaufen. Nicht so sehr wegen der 4K-Unterstützung, aber vielleicht ist das neue Modell ja etwas leiser als der aktuelle Sony-Staubsauger.

Nach dem Urlaub ...
... ist vor dem Urlaub. Gerade mal sechs Wochen nach der kurzen Hochzeitsreise geht es nun nach Bad Aibling. Gutes Essen, schöne Fahrradtouren und Wellness dürften die beste Vorbereitung auf die heiße Spieletestphase im Oktober und November sein.



MATTHIAS DAMMES
Redakteur

Zuletzt durchgespielt:
Deus Ex: Mankind Divided, *Journey*, *Fallout 4: Far Harbor* und *Nuka World*

Spielt derzeit:
Recore, *Divinity: Original Sin 2*, *Bioshock*, *Star Wars: The Old Republic*

Macht sich Sorgen:
… dass er bald kaum noch Schlaf bekommt. Der Spieleherbst beginnt und ist prall gefüllt mit interessanten Titeln. Allein *Civilization 6* wird diverse Nächte wie von Zauberhand verschwinden lassen. Aber nur noch eine Runde …

Verspricht sich:
… von der PS4 Pro auch ohne 4K-TV mehr, als ihr viele zugestehen. *Rise of the Tomb Raider* hat den richtigen Ansatz mit mehr FPS und Grafikdetails für 1080p-Systeme.

MAX FALKENSTERN
Redakteur



Zuletzt gespielt:
Deus Ex: Mankind Divided, *Destiny: Das Erwachen der Eisernen Lords* (PS4), *SteamWorld Heist* und *Planet Coaster*

Verzichtet (vorerst):
… auf den Kauf einer PS4 Pro. Der Hype um 4K geht ihm persönlich zu weit. Lieber hätte er 1080p in Ultra-Details, Kantenglättung und stabilen Bildraten jenseits der 60 – in allen Konsolenspielen!

Kämpfte jüngst:
… mit Übelkeit. Eine Lebensmittelvergiftung einen Tag vor dem geplanten Abflug zu einem geplanten US-Trip ist absolut kein Spaß. Und dann ging auch noch das Smartphone kaputt – seufz!

Ist (mal wieder):
… im *Destiny*-Fieber. Die neue Erweiterung trägt Schuld.

MARC CARSTEN HATKE
Social Media Manager



Zuletzt gespielt:
Worms WMD, *World of Warcraft: Legion*, *No Man's Sky*

Freut sich auf:
… die kommende PS4 Pro, die er gleich vorbestellt hat. Zwar vorerst (noch) ohne 4K-TV, aber was nicht ist, kann ja bald werden!

Kommt gerade:
… aus dem Urlaub, den er am See, in der Therme und auf den Verheerten Inseln in *WoW: Legion* verbracht hat (obwohl das kein wirklich entspanntes Urlaubsziel ist).

War auf:
… der Pen-and-Paper-Convention RatCon in Limburg mit seiner Rollenspiel-Truppe. Kam zurück mit fünf Tüten voller Bücher, Würfel und Merchandise. Wohin nur damit?

SASCHA LOHMÜLLER
Redakteur

Spielt momentan:
WoW: Legion, *PES 2017*, *FIFA 17*, *Madden NFL 17*, *NBA 2K17*, *NHL 17* – wie bei Chris ist auch hier ein Trend erkennbar.

Verbrachte seinen zweiwöchigen Urlaub:
… zu gleichen Teilen auf der Straße im neuen Auto – Ausflüge galore – und vor dem Rechner, um *Legion* in Ruhe zu genießen.

Hört gerade:
Crobot – Welcome to Fat City; Insomnium – Winter's Gate; Kayser – IV Beyond the Reef of Sanity; Opeth – Sorceress; Winterfylleth – The Dark Hereafter … toller Monat!

Hört sicher nicht noch mal:
… die neue In Flames … traurig.

Schaute endlich:
Superman v Batman. Bäh.

CHRISTIAN DÖRRE
Redakteur



Spielt gerade:
Pro Evolution Soccer 2017, *NHL 17*, *Madden NFL 17*

Freut sich auf:
NBA 2K17, *FIFA 17*, *WWE 2K17*

Falls es noch niemand gemerkt hat:
Ich mag Sportspiele.

Hat sich:
… nach dem WWE-Universal-Titelgewinn von Kevin Owens erst mal sämtliche DVD-Boxen aus der Ring-of-Honor-Zeit des ehemaligen Kevin Steen bestellt und den werten Kollegen Ben zu einem Pizza-und-Wrestling-Abend eingeladen.

Ist höchst erfreut:
… über das ganze Lob für den play^{4}-Wrestling-Podcast.

LUKAS SCHMID
Redakteur



Rekelt sich:
Gerade irgendwo unter der Sonne Kretas und bestellt sich vermutlich Cocktails mit kleinen Schirmchen …

Während:
… Kollege Dörre diesen Kasten befüllt, weil der schnarchige Ösi das wohl im Urlaubswahn vergessen hat.

Wünscht sich:
… ganz, ganz viel Arbeit bei seiner Rückkehr. Zum Beispiel Kästen befüllen oder Botendienste für Wolfgang. Einfach alles, was keinen Spaß macht und so richtig lästig ist.

Empfiehlt allen:
… den play^{4}-Wrestling-Podcast der Kollegen Ben und Chris, den man auf www.videogameszone.de finden kann. Was für ein Hörvergnügen!

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo: abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren: abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook: www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter: www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram: www.instagram.com/pcgames.de

DAS PC-GAMES-TEAM-TAGEBUCH

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

Glücklicher Gewinner

Um den fleissigen Entwicklern von Gears of War 4 über die Schulter schauen zu dürfen und den langjährigen Produzenten der Erfolgsserie zu treffen, dafür würden die meisten in der Redaktion wohl ihre Seele verkaufen. Dieses Mal zog David das grosse Los und durfte nach Vancouver fliegen. Seine Vorschau findet ihr auf Seite 28.







Urlaub in Kalifornien?

Sonne tanken, Cocktails schlürfen und nebenher noch ein wenig Call of Duty spielen: So oder so ähnlich hatte sich Oliver seinen Jahresurlaub ausgemalt. Doch dass er stattdessen beruflich nach Los Angeles fliegen und dort genau das Gleiche machen würde, hatte unser Videoredakteur sich wohl nicht vorgestellt. Die Call of Duty XP war aber auch mit ein wenig Arbeit verbunden, schliesslich sollte Oliver neben vielen Videos auch einen Artikel über die Veranstaltung abliefern. Seinen Bericht findet ihr auf Seite 32.



PC-Games-Podcast

Hören (und sehen), was gespielt wird!

Tausende Fans freuen sich jede Woche auf den PC-Games-Podcast: In wechselnder Zusammensetzung diskutieren Redakteure über Spiele-Neuheiten, kommentieren aktuelle Meldungen und beantworten Leserfragen. Mehr als 350 Sendungen sind erschienen, wöchentlich kommt eine hinzu. Wir planen weiterhin, euch in nicht allzu ferner Zukunft mit Video-Podcasts zu versorgen, dann könnt ihr uns sogar bei der Arbeit zugucken.

Der Abo-Newsletter

Exklusive Infos für PC-Games-Abonnenten

Leser-Aktionen, exklusive Gewinnspiele, Spezial-Angebote und Vorab-Informationen direkt aus der Redaktion – all das bietet der beliebte PC-Games-Abo-Newsletter. Und so bekommt ihr ihn: Einfach Name, Anschrift, E-Mail-Adresse und Abo-Nummer (findet ihr auf dem Adressen-Etikett eures Abo-Hefts) an abo@computec.de mailen – schon seid ihr auf dem Verteiler.

Genre: Ego-Shooter / Action-Rollenspiel
Entwickler: Arkane Studios
Publisher: Bethesda Softworks
Termin: 2017

Prey



Von: Felix Schütz

Bethesda goes *System Shock*: Warum *Prey* schon jetzt zu den spannendsten Titeln des nächsten Jahres zählt!

Bethesda muss sich dieser Tage oft die gleiche Frage anhören: Warum zum Henker heißt das neue *Prey* eigentlich *Prey*? Denn mit dem Original von 2006 hat das neue Spiel der Arkane Studios nichts am Hut. Um es zu verdeutlichen: Das neue *Prey* wird kein Reboot, es hat nicht die geringste Verbindung zum Vorgänger und spielt auch nicht im gleichen Universum! Warum also derselbe Name? Bethesda erklärt es so: In beiden Spielen ist man auf der Flucht vor bösen Aliens – also beschloss man, den gleichen Titel zu verwenden.

Eine Entscheidung, die bislang nicht jeder Spieler begrüßt – manchen Fans des originalen *Prey* (mehr dazu auf Seite 16!) ist eben nicht wohl dabei, wenn der Name einer geliebten Reihe gekapert wird. Letztendlich sollte der Titel aber ohnehin keine große Rolle spielen – entscheidend ist allein, ob es Arkane Studios gelingt, nach *Dishonored* ein weiteres großartiges Spiel auf die Beine zu stellen! Und bislang sieht alles danach aus: Immerhin wird das neue *Prey* nicht ein weiterer x-beliebiger Weltall-Shooter, sondern stapft mutig auf den Pfaden von *System Shock 2*!

Das neue *Prey*: was wäre, wenn?

Vergessen wir also alles, was wir über *Prey* wussten, und lassen uns auf das brandneue Sci-Fi-Setting ein, das sich die Autoren der Arkane Studios ausgedacht haben. Das jüngste *Prey* spielt in einer alternativen Zeitlinie, in der US-Präsident John F. Kennedy das tragische Attentat von 1963 überlebt hat. Während seiner Amtszeit trieb Kennedy das Raumfahrtprogramm straff voran, das Ergebnis war die Raumstation Talos 1, die seither unseren Erdmond umkreist. Im Laufe der Jahrzehnte wurde sie stetig erweitert, darum finden sich dort verschiedenste Stilrichtungen wieder, vom Retro-Look der 60er, 70er und 80er bis hin zu modernen, futuristischen Modulen, die erst später an der Station angebracht wurden.

Die Geschichte von *Prey* setzt im Jahr 2032 auf der Talos 1 ein: Wir schlüpfen in die Haut von Morgan Yu – wahlweise männlich oder weiblich. Das Geschlecht hat jedoch keine spielerische Auswirkungen und dient nur dazu, die Identifikation für den Spieler zu verbessern, wie uns Raphael Colantonio (Creative Director der Arkane Studios) erklärt. Doch egal, ob Mann oder Frau: Morgan Yu steht im Zentrum eines gefährlichen Experiments, in dem eine mysteriöse Alien-Technologie erforscht werden soll. Natürlich geht dabei etwas ganz gehörig schief und Talos 1 wird von bösartigen Aliens überrannt, den sogenannten Typhons. Als einer der wenigen Überlebenden muss Morgan nun herausfinden, was bei dem Experiment vorgefallen ist, welches Geheimnis sich auf Talos 1 verbirgt – und warum er oder sie sich scheinbar selbst unheimliche Nachrichten hinterlassen hat.

Erkundung: Offen und nichtlinear

Anders als etwa in *Bioshock* können wir die Raumstation von Anfang an frei erkunden. Hin und wieder sind die großen Levels zwar durch Ladezeiten unterbrochen, doch grundsätzlich ist Talos 1 ein riesiger zusammenhängender Schauplatz. Teile der Station sind dem Spieler zunächst verschlossen, hier ist es dann beispielsweise nötig, in der Hauptstory weiter voranzuschreiten oder neue Fähigkeiten oder Ausrüstung mitzubringen, mit denen sich Wege öffnen und Hindernisse überwinden lassen. Wann und wie man etwas entdeckt, ist jedoch in den meisten Fällen dem Spieler überlassen. Warum das

Prey soll kein übertrieben blutiges Horrorspiel, sondern eher ein packender Sci-Fi-Psychothriller werden.



1 Wir werden von mehreren Mimics attackiert! Die spinnenartigen kleinen Viecher können sich in verschiedenste Umgebungselemente – etwa in Stühle oder Mülleimer – verwandeln und sich so tarnen. Wir kommen ihnen mit der GLOO Cannon zuvor: Diese Knarre verschießt eine Art Schleim, der sofort aushärtet – die Gegner kleben an Ort und Stelle fest.

2 Per Radialmenü wählen wir nun eine von Morgans erlernten Fähigkeiten aus: Das Talent „Superthermal" erzeugt eine explosive Annäherungsfalle und kostet pro Einsatz 25 PSI-Punkte. Wir gehen stark davon aus, dass PSI als Ressource eine ähnliche Funktion erfüllt wie „Eve" und „Salze" in den *Bioshock*-Titeln.

3 Wir lenken die ausgewählte Flammenfalle mithilfe einer Bodenmarkierung an die gewünschte Position – ein Tastendruck, und schon reißt es die Aliengruppe buchstäblich in Fetzen. Hier ist die Superthermal-Fähigkeit auf Stufe 1 zu sehen, sie richtet 80 Feuerschadenspunkte in einem Radius von 3 Metern an. Später soll man Skills wie diese weiter aufwerten können.





freie Erkunden der Raumstation ein echtes Alleinstellungsmerkmal von *Prey* sein soll, erklärt Ricardo Bare, Lead Designer bei Arkane Studios: „Die Spieler werden *Prey* dadurch auf unterschiedliche Arten erfahren. Dein Weg durch die Station kann ganz anders aussehen als meiner, auch wenn wir die gleichen Hauptstory-Elemente erleben. Es bedeutet außerdem, dass du vielleicht in ein Areal der Station kommst, bevor du den Herausforderungen dort gewachsen bist – ein bisschen wie eine Rückbesinnung auf Old-School-Rollenspiele."

Weltalltrip mit Folgen

Während wir die Station nach Hinweisen und Ausrüstung absuchen, stoßen wir auch auf andere Überlebende, die uns manchmal Nebenquests auftragen. Wie wir mit diesen Charakteren umspringen und welche Entscheidungen wir im Spielverlauf treffen, will gut überlegt sein! „Wie du mit den anderen Überlebenden umgehst, öffnet oder verschließt dir verschiedene Möglichkeiten und hat einen großen Einfluss darauf, wie das Spiel endet!", erklärt Ricardo Bare.

Für manche Quests müssen wir auch immer wieder mal in frühere Abschnitte der Station zurückkehren – damit das auf Dauer nicht eintönig wird, schalten wir mithilfe unserer Fähigkeiten und Werkzeuge neue Abkürzungen und Routen frei. Manche davon führen uns nicht nur durch das Innere von Talos 1, sondern auch hinaus ins Weltall: In *Prey* schlüpfen wir gelegentlich in einen Raumanzug und schweben wie in dem VR-Titel *Adrift* gemächlich um die Außenhülle der Station, um dort Aufgaben zu lösen und neue Luftschleusen zu anderen Levelbereichen zu finden. Diese Szenen sind nicht geskriptet: Wer Talos 1 gerne ausgiebig erkunden und Sidequests erledigen mag, kann beliebig viele Weltallspaziergänge unternehmen. Allerdings muss man nicht nur auf seinen Sauerstoffvorrat, sondern auch auf andere Gefahren achten – denn selbst im Vakuum des Alls sollen Feinde auf Morgan lauern.

Angriff der Schattenwesen

Bislang haben die Entwickler nur wenige Gegnertypen enthüllt. Die Typhon-Aliens, die an schwarze Schatten mit tentakelartigen Gliedmaßen erinnern, werden jedoch nicht die einzigen Widersacher sein. Raphael Colantonio verrät uns, dass es neben Außerirdischen auch Roboter-Gegner geben wird, außerdem muss sich Yu gegen menschliche Feinde zur Wehr setzen. Wir wollen es genauer wissen: Können die Aliens etwa auch Menschen kontrollieren? Colantonio bestätigt: „Es gibt eine Art von Gegnern, die das kann, ja."

Von den bislang enthüllten Aliens sind die Mimics sicherlich die interessantesten. Diese kleinen, spinnenartigen Viecher sind nämlich in der Lage, sich in unscheinbare Objekte zu verwandeln – etwa in einen Mülleimer, einen Stuhl oder eine Waffe, die wir gerade aufheben wollen. Auf diese Weise sollen wir uns nie richtig sicher fühlen, denn theoretisch kann überall so ein kleines Biest lauern!


Talos 1 vor dem Alien-Angriff: Im Spielverlauf treffen wir auch auf mehrere Überlebende, die uns Quests auftragen.


Per Psychoscope erhält Morgan neue Neuromods – als schmerzhafte Injektion direkt ins Auge.

SPIELERISCHE FREIHEIT: WARUM NICHT MAL ALS TASSE?

In *Prey* sollen dem Spieler viele Fähigkeiten und Werkzeuge zur Verfügung stehen, damit er seinen eigenen Weg durchs Spiel finden kann. Hier ein Beispiel in vier Bildern.

1 Verdammt! Der Weg in das Büro ist versperrt, weil wir bislang nicht den nötigen Zugangscode gefunden haben.

2 Doch ein Blick auf den Schalter daneben zeigt uns: Da ist ein schmaler Durchgang im Glas. Und daneben: eine unscheinbare Kaffeetasse!

3 Per Radialmenü wählen wir die Alien-Fähigkeit „Mimic Matter" aus, visieren die Tasse an …

4 … und schon verwandeln wir uns in einen identischen Keramikbecher. In dieser Form können wir zumindest noch ein wenig hüpfen und rollen – und gelangen so durch den Spalt in das Büro hinein.

Improvisationstalent ist gefragt

Morgan Yu setzt sich mit allem zur Wehr, was er oder sie auf der Station finden kann. Ein Schraubenschlüssel kommt für den Nahkampf zum Einsatz, außerdem hat Arkane Studios bereits eine stinknormale Pistole und eine Shotgun enthüllt. *Prey* hat aber auch cooleres Kampfgerät im Angebot, etwa die „GLOO Cannon". Diese Knarre verschießt eine Art Klebstoff, der Gegner umhüllt und dann blitzartig aushärtet – die Feinde bleiben schutzlos in der Gegend stehen. Nebenbei ist die Klebekanone aber auch ein wichtiges Werkzeug, beispielsweise können wir damit unter Strom stehende Verteilerkästen zupappen oder eine behelfsmäßige Treppe an die Wand schießen, um so eine höhergelegene Ebene zu erreichen. Zusätzlich zu den Waffen erlernt Morgan Yu im Spielverlauf auch eine ganze Reihe von Spezialkräften. Dazu muss man mehrere Aliens des gleichen Typs studieren, außerdem wird es Talentbäume geben, über die wir die Charakterentwicklung steuern. Talente – im Spiel heißen sie Neuromods – erhält Morgan mithilfe des sogenannten Psychoscopes. Das ist ein kleines Gerät, das wie eine altmodische Handkamera aussieht und auf Knopfdruck Injektionsnadeln in Morgans Auge rammt, um ihm oder ihr das Wissen direkt ins Hirn zu spritzen – das erinnert ein wenig an die Plasmide in *Bioshock*.

Zu den bislang enthüllten Fähigkeiten zählt etwa die Flammenfalle, die in einem kleinen Radius sämtliche Gegner zerbröselt. Es gibt aber auch Skills, die nicht im Kampf, sondern für die vielen Puzzles zum Einsatz kommen. In einer bereits enthüllten Gameplay-Szene müssen wir beispielsweise ein kleines Büro betreten, besitzen aber nicht den erforderlichen Zugangscode. Darum verwandeln wir uns per Mimic-Fähigkeit (die wir zuvor von den gleichnamigen Aliens erbeutet haben) in eine Kaffeetasse! In Gestalt des Keramikbechers können wir ein wenig springen und durch die Gegend rollen – so purzeln wir einfach durch eine Fensterlücke in das Büro hinein und können unser Abenteuer fortsetzen.



Morgan Yu (hier die männliche Version) steht im Zentrum der Alien-Experimente und muss das Geheimnis um Talos 1 und seine Person aufdecken.

Aber Vorsicht: Alien-Fähigkeiten bergen nicht nur Vorteile, sondern kommen auch mit negativen Folgen für Morgan Yu. Raphael Colantonio gibt sich ausweichend: „Wir wollen noch nicht zu viel darüber verraten, aber ein Beispiel wäre, dass die Sicherheitsgeschütze auf der Station das Feuer eröffnen, wenn du zu viele Alien-Kräfte in dir trägst."

Alles in Handarbeit

Waffen, Munition und Werkzeuge liegen nicht einfach in der Gegend herum – *Prey* wird kein handelsüblicher Shooter, im Gegenteil: „Das Spiel hat einen großen Rollenspiel-Anteil, mit nichtlinearer Erkundung, Talentbäumen, mehrstufigen Upgrades und so weiter", betont Raphael Colantonio. Anstelle prall gefüllter Waffenschränke und Munitionskisten an jeder Ecke findet man in *Prey* vielmehr Baupläne und Rohstoffe, die in einem robusten Crafting-System zum Einsatz kommen. Dazu muss man Fabrikatoren aufsuchen, das sind im Grunde hochentwickelte 3D-Drucker, an denen man dann die gewünschten Items und Munitionstypen herstellen kann. Klassische Händler oder Automaten wie in *Bioshock* soll es dafür nicht geben – es hätte wohl nicht ins Setting gepasst. Und wenn wir mal nicht genug Baustoffe finden? Kein Problem! Morgan verfügt über spezielle Antimaterie-Granaten, die kleinere Gegenstände im Explosionsradius einsaugen und in Rohmaterial verwandeln, das wir dann zur Herstellung neuer Ausrüstung verwenden können.

Die Mischung macht's

Wie man seine Werkzeuge und Fähigkeiten einsetzt und kombiniert, ist dem Spieler überlassen. Und genau diese Freiheit soll einen großen Reiz von *Prey* ausmachen, findet Lead Designer Ricardo Bare: „Wie du verschiedene Werkzeuge und Fähigkeiten kombinieren kannst, ist einer

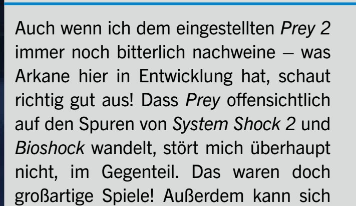
unserer Lieblingsaspekte von *Prey*. Wir sind schon sehr gespannt zu sehen, welche Kombinationen sich die Spieler ausdenken werden, um durch das Spiel zu kommen!"

Die Story: Profis am Werk

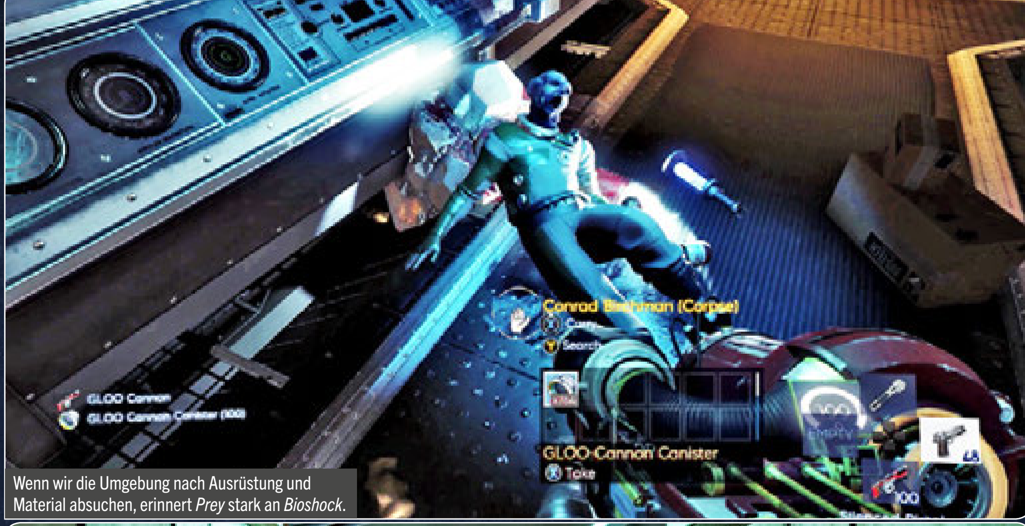
Nichtlineares Erkunden, Quests mit Entscheidungen, Weltallspaziergänge, Schießereien, Puzzles, Crafting und noch mehr – *Prey* will eindeutig mehr sein als nur ein weiterer Shooter! Doch so viel Potenzial das Gameplay auch birgt, wird am Ende vor allem die Story darüber entscheiden, ob *Prey* die hochgesteckten Erwartungen erfüllen kann. Naturgemäß wollen die Entwickler noch nicht zu viel darüber verraten – der Mix aus Sci-Fi-Horror und Psycho-Thriller soll immerhin mit einigen Überraschungen und starken Charakteren aufwarten. Dazu holte Arkane Studios sogar einen weiteren Fachmann ins Boot: Chris Avellone, der Rollenspielern vor allem für seine Arbeiten an *Planescape: Torment*, *Fallout: New Vegas* und *Pillars of Eternity* bekannt sein dürfte. Ricardo zeigt sich von Avellone begeistert: „Ich liebe es, mit Chris zu arbeiten, und bin schon seit *Planescape: Torment* ein Fan von ihm. Wir gaben Chris einige wichtige Charaktere, die man beim Erkunden von Talos 1 antrifft. Und ich glaube, er hat einen tollen Job gemacht, diese Figuren und ihre Storyzweige auszuarbeiten, Dialoge zu schreiben und so weiter." Auch Colantonio lobt Avellones Beitrag für *Prey*: „Chris ist ein Kumpel und hier bei Arkane haben wir viele Fans seiner Arbeit. Er stieß erst spät während des Entwicklungsprozesses von *Prey* dazu, gab uns exzellentes Feedback zu verschiedenen Story-Elementen, baute einige Figuren stärker aus und arbeitete an mehreren Nebenquests. Du wirst seinen Einfluss definitiv in manchen Inhalten von *Prey* spüren!"

Top-Technik unter der Haube

Arkane Studios besteht aus zwei Teams; eines hat seinen Sitz in Lyon und verpasst derzeit *Dishonored 2* den letzten Schliff. Das andere ist in Austin, Texas ansässig und werkelt an *Prey*. So unterschiedlich wie die Standorte sind auch die Grafikmotoren beider Spiele. Während *Dishonored 2* die Void Engine (basiert auf id Tech 5) verwendet, kommt in *Prey* die Cryengine aus dem Hause Crytek zum Einsatz. In ersten Gameplay-Szenen hinterlassen vor allem die schönen Lichteffekte und fein animierten Aliens einen guten Eindruck, auch die Ausflüge ins All machen optisch was her. Dass die Kulisse technisch bislang nur gut, aber nicht übermäßig detailliert wirkt, stört uns nicht weiter: Das prächtige Neo-Deco-Design der Talos 1 scheint auch so gut zur Geltung zu kommen. Hauptsache, die Technik läuft rund und kann all die vielen spielerischen Freiheiten umsetzen, die Arkane Studios sich vorgenommen hat! Denn spätestens seit *System Shock 2* wissen wir: Clevere Ideen, Gameplay mit Tiefgang und eine packende Story zählen doch allemal mehr als wegweisende Grafik. ❑



Im Raumanzug schweben wir schwerelos durch das All und erkunden Talos 1 auch von außen.

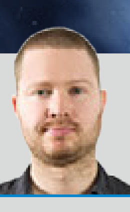


Wenn wir die Umgebung nach Ausrüstung und Material absuchen, erinnert *Prey* stark an *Bioshock*.



Die Typhon-Außerirdischen erinnern an lebende Schatten und treten in verschiedenen Formen auf.

FELIX MEINT



„Sauspannend! Wenn alles klappt, könnte *Prey* glatt das nächste *Bioshock* werden."

Auch wenn ich dem eingestellten *Prey 2* immer noch bitterlich nachweine – was Arkane hier in Entwicklung hat, schaut richtig gut aus! Dass *Prey* offensichtlich auf den Spuren von *System Shock 2* und *Bioshock* wandelt, stört mich überhaupt nicht, im Gegenteil. Das waren doch großartige Spiele! Außerdem kann sich *Prey* mit seinen Weltall-Ausflügen, dem freien Erkunden der Raumbasis und der spielerischen Vielfalt schon jetzt von seinen Vorbildern abheben. Wenn sich die feinen Ideen nun alle gut zusammenfinden und auch die Story so fesselnd wird wie erhofft, könnte *Prey* im nächsten Jahr ein ganz großes Ding werden.

Technisch brillant: Portale führen ohne Ladezeit in andere Levelbereiche – oder lassen Gegner vor unser Fadenkreuz hüpfen.

Replay: Prey

Die Marke *Prey* existiert schon seit über 20 Jahren – obwohl sie bislang nur einen Erfolg verbuchen kann! Wir blicken zurück auf eine vom Pech verfolgte Serie.

Von: Felix Schütz

Hartnäckig sind sie ja, diese Sturköpfe von 3D Realms! Immerhin geht nicht nur das legendär verspätete *Duke Nukem Forever* auf die Kappe der ballerfreudigen Texaner. Auch mit *Prey* hatte 3D Realms eine ganze Dekade lang zu kämpfen. Wir blicken zurück auf eine chaotische Entwicklung, die 2006 ihren ersten – und bislang einzigen – Höhepunkt fand.

Die Wirren der 90er

1995 war die Entwicklerszene für PC-Spiele voll in Fahrt: Videosequenzen galten als der letzte Schrei, 3D-Beschleuniger standen in den Startlöchern, in den CD-Laufwerken surrten Kultspiele wie *Command & Conquer* oder *Wing Commander 3*. Zu dieser Zeit kündigte 3D Realms mit *Prey* einen neuen Ego-Shooter an, der Bahnbrechendes versprach: Eine eigene Engine, die neben topmoderner Grafik auch zerstörbare Umgebungen und abgefahrenes Leveldesign erlauben sollte, dank brandneuer Portal-Technologie. Im Zentrum der Story sollte der Indianer Talon Brave stehen, der auf ein Raumschiff entführt wird und sich dort gegen skurrile Aliens zur Wehr setzt. Obwohl die Entwicklung turbulent verlief und das Spiel mehrmals umgekrempelt wurde, sorgte *Prey* für Staunen bei der Fachpresse. Doch schließlich häuften sich die Probleme, sodass sich 3D Realms 1999 gezwungen sah, den Shooter auf Eis zu legen (mehr Details dazu gibt's auf der nächsten Seite).

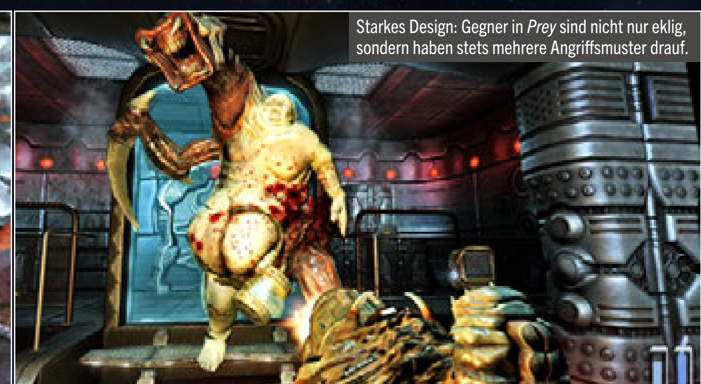
Erst 2001 wagte 3D Realms einen mutigen Neubeginn: Diesmal wurde Human Head Studios (*Rune: Viking Warlord*) beauftragt, das Spiel von Grund auf neu zu entwickeln, 3D Realms überwachte das Projekt. Anstelle einer eigenen Engine lizenzierte man die leistungsstarke id Tech 4, die id Software für *Doom 3* gebastelt hatte. Eine hervorragende Entscheidung! Als *Prey* nämlich fünf Jahre später im Juli 2006 das Licht der Welt erblickt, ist es nicht nur ein ausgesprochen schickes Spiel. Es enthält auch viele der Ideen von 3D Realms, die sich in den 90er-Jahren nicht realisieren ließen. Human Head Studios war es jedoch gelungen, der id Tech 4 massenhaft Tricks beizubringen – das Ergebnis war ein enorm atmosphärischer Shooter, der in PC Games 09/2006 eine Wertung von 87 Punkten abstauben konnte.

Schwerkraft? Einstellungssache!

Prey ist düster, brutal und vor allem: völlig irre! Wir spielen Tommy, einen modernen Indianer, der zum unfreiwilligen Helden wird: Clever untermalt von Blue Öyster Cults „Don't Fear The Reaper" erleben wir zu Spielbeginn,



Kultiger Moment: Tommy schrumpft auf Insektengröße, während uns ein riesiger Alien durch eine Scheibe angafft.



Starkes Design: Gegner in *Prey* sind nicht nur eklig, sondern haben stets mehrere Angriffsmuster drauf.

PREY: SO INNOVATIV WAR DAS ORIGINAL!

Verrückte Ideen und eine Bombentechnik sollten *Prey* schon Mitte der 90er zu etwas Besonderem machen. Daraus wurde zwar nichts, doch immerhin lebt sein Erbe weiter!

Im Jahr 1995 gab 3D Realms (u. a. *Duke Nukem*-Serie) bekannt, an einem neuen, bahnbrechenden Ego-Shooter namens *Prey* zu arbeiten. Das Projekt stand zunächst unter der Leitung von Tom Hall, einem der Mitbegründer von id Software und Schöpfer von *Doom*. Hall verließ das Entwicklerteam jedoch ein Jahr später, um mit John Romero das neue Studio Ion Storm (*Deux Ex*) zu gründen. 3D Realms heuerte derweil Paul Schuytema an, um die Entwicklung von *Prey* fortzuführen und das Konzept für das Spiel zu erweitern. Man behielt zwar einige Ideen von Tom Hall bei, allerdings war das Raumschiff nun ein gigantisches, lebendes Konstrukt, auf dem gleich mehrere Alien-Spezies leben, außerdem sollte die Story rund um den Indianer-Protagonisten Talon Brave deutlich aufgewertet werden. Zerstörbare Umgebungen waren weiterhin ebenso geplant wie die Portal-Technologie, die ein ungeahnt komplexes Leveldesign erlauben sollte. In den nächsten zwei Jahren präsentierte ein sichtbar stolzer Schuytema das Spiel auf den E3-Messen in Los Angeles, die Fachpresse war begeistert: Grafisch zeigte *Prey* Jahr für Jahr deutliche Fortschritte, die Portale und das Zerstörungsfeature, dank dem ganze Decken zum Einsturz gebracht werden konnten, wirkten beeindruckend. Doch hinter den Kulissen machte die Technik große Probleme: Vor allem die Portal-Technologie stellte die Entwickler immer wieder vor unüberwindbare Herausforderungen – bis sich 3D Realms gezwungen sah, das Projekt zu stoppen. Im November 1998 heuerte man zwar noch einen neuen Engine-Entwickler an, um *Prey* mit frischer Technik wiederzubeleben, doch auch dieser Versuch scheiterte. Im Jahr 1999 legte 3D Realms das Projekt auf Eis und belebte es erst zwei Jahre später wieder.



Reflexionen, zerstörbare Umgebungen, aufwendige Charaktere – grafisch war *Prey* seiner Zeit voraus!

Markante Features wie etwa Portale oder Schwerkrafttricks waren schon für das originale *Prey* geplant.

wie Tommy mitsamt seiner Freundin Jen in ein Raumschiff gesaugt wird, wo sie der blanke Albtraum erwartet: Verängstigte Menschen werden für grausame Experimente abtransportiert oder kurzerhand durch den Fleischwolf gedreht. Auch Tommy droht das gleiche Schicksal, doch er wird von Indianern, die schon seit Jahrhunderten heimlich an Bord des Schiffs leben, befreit – und so macht er sich auf, um seine Jen zu retten.

Im Verlauf der dichten Handlung entdeckt Tommy allerlei Scheußliches: Teile des Raumschiffs sind von pulsierenden Fleischmassen bewachsen, manche Türen erinnern gar an riesige menschliche Gebisse. Von den Decken baumeln eklige Rüssel, die Kugeln ausscheiden, aus denen bissige Viecher schlüpfen. Auch die Regeln der Physik scheinen außer Kraft gesetzt: Wie aus dem Nichts entstehen immer wieder Portale, die uns ohne Ladezeit von einem Ort zum nächsten bringen, durch die wir uns sogar selbst beobachten können – ein ganzes Jahr, bevor Valve mit seiner *Portal*-Serie um die Ecke kam! Es gibt sogar Räume, in denen wir kurzerhand die Schwerkraft ändern – sehr zum Leidwesen von Tommy, der sich nach ein paar Versuchen kräftig auskotzt. Und wir stoßen auf Magnetbahnen, die das markanteste Feature des gesamten Spiels erlauben: Dank ihnen marschiert Tommy lässig an Wänden und Decken entlang. Auch die Gegner nutzen diese „Wallwalk"-Mechanik, das sorgt für höchst bizarre Kampfszenen!

Geistreiche Erfahrung

Nicht minder abgefahren ist Tommys Fähigkeit, seinen Körper zu verlassen und als Indianergeist durch die Levels zu flitzen. Als unsichtbarer Dunst kann Tommy nämlich magische Brücken überqueren, Schalter betätigen und Gegner unbemerkt mit seinem Geisterbogen ausschalten. Ganz nebenbei ist Tommy dadurch unsterblich, denn wenn er ins Gras beißt, müssen wir keinen Checkpoint laden. Stattdessen landet Tommy in einer Geisterebene, wo er nur ein paar blaue und rote Viecher abschießen muss – nach ein paar Sekunden kehrt er dann mit frisch getankter Energie genau an die Stelle zurück, an der er zuvor den Löffel abgab. Eine originelle Idee, die aber auch ein Problem mit sich bringt: *Prey* gerät dadurch zum Kinderspiel, eine Herausforderung bietet das Spiel nie!

Das Gleiche trifft auch auf die vielen Puzzles zu, die wir in *Prey* lösen. Beispielweise parken wir Tommys Körper einfach kopfüber hängend an einer Magnetplattform, wechseln dann in die Geisteransicht und betätigen einen Schalter, der die Plattform mitsamt Körper ans Ziel bewegt. Rätsel wie diese sind originell und lockern die Action prima auf, richtig knifflig wird's aber leider nie.

Lahme Flüge, grandiose Musik

Die schwächsten Abschnitte von *Prey* sind die, in denen Tommy in ein kleines Fluggerät steigt, um damit weitere Teile der kugelrunden Alien-Sphäre zu erkunden. Die Steuerung reagiert zwar einwandfrei, doch auf Dauer werden die langen Erkundungsflüge und simplen Ballerabschnitte einfach zu eintönig. Dabei ist *Prey* abseits der Flugszenen alles andere als öde! Wenn Tommy das Schiff zu Fuß erkundet, überrascht *Prey* nämlich mit aufwendigen Skript-Ereignissen. Etwa wenn ein entführtes



Grandios: Über leuchtende Magnetbahnen können wir an Wänden und Decken entlanglaufen. Aber Vorsicht: Auch Gegner beherrschen diesen „Wallkwalk"!



Auf Knopfdruck verlässt Tommy seinen Körper und löst in Geistergestalt Rätsel.

PREY 2: VERLOREN, ABER NICHT VERGESSEN!

Trotz des Erfolges von *Prey* wurde der Nachfolger offiziell erst im März 2011 angekündigt. *Prey 2* ging neue Wege, sah großartig aus – und wurde trotzdem eingestellt.

Prey 2 wurde erneut von Human Head Studios entwickelt, diesmal ohne Aufsicht von 3D Realms – denn die Rechte waren bereits 2009 an Bethesda gewandert. *Prey 2* entpuppte sich auch nicht als direkter Nachfolger. Für Indianer-Held Tommy war zwar eine wichtige Rolle in der Story vorgesehen, doch spielbar wäre er nicht gewesen. Stattdessen sollte man in die Haut des US-Marshalls Killian Samuels schlüpfen, der zu Beginn von Aliens aus einem Flugzeug entführt wird – die Bruchlandung der Linienmaschine konnte man bereits im ersten *Prey* miterleben. Einige Jahre später hat Killian keine Erinnerungen mehr an das, was nach der Entführung passierte – stattdessen befindet er sich nun auf dem Alien-Planeten Exodus, wo er als Kopfgeldjäger arbeitet. In ersten Präsentationen hinterlässt *Prey 2* einen tollen Eindruck: Das düstere Design der Alien-Städte mit ihren grellbunten Neonreklamen und vielfältigen NPCs sieht klasse aus! Man merkt dem Spiel kaum an, dass es auf der veralteten id Tech 4 basiert. Und auch spielerisch geht *Prey 2* neue Wege und entlässt uns in eine offene Welt, in der wir nicht nur der Hauptstory folgen, sondern auch nach Lust und Laune Nebenaufträge annehmen, Händler besuchen und unsere Ausrüstung verbessern. Besonders cool wirkt das Bewegungssystem, wenn wir eine gesuchte Person durch die futuristische Stadt jagen: Wie in *Mirror's Edge* rasen wir durch die Gassen, rutschen unter Hindernissen hindurch, ziehen uns elegant an Kanten herauf – ausgesprochen flüssig!

Doch hinter den Kulissen rumorte es: Der Publisher war mit den Entwicklungsfortschritten unzufrieden, laut Bethesda habe das Projekt einfach nicht die nötige Qualitätsstufe erreicht. 2012 kamen erste Gerüchte auf, die Entwicklung sei eingestellt worden. Im Oktober 2014 folgte dann die Bestätigung – *Prey 2* wird niemals das Licht der Welt erblicken.



Mit spannenden Verfolgungsjagden und tollem Bewegungssystem sollte *Prey 2* weit mehr bieten als nur Schießereien.

Kaum zu glauben, dass *Prey 2* auf der id Tech 4 basierte. Grafisch wäre es sicher eines der schönsten Spiele der letzten Konsolenära geworden.

Flugzeug vor unseren Augen eine Notlandung hinlegt. Oder wenn Tommy nichtsahnend durch ein Portal marschiert und sich plötzlich auf Insektengröße geschrumpft auf einer Gesteinskugel wiederfindet. Ziemlich daneben ist dagegen der Moment, in dem wir erleben müssen, wie Schulkinder vor unseren Augen zerfetzt und aufgespießt werden. Dabei hätte *Prey* solche Grausamkeiten gar nicht nötig – seine besten Momente sind nämlich nicht die, in denen das Blut spritzt, sondern die, in denen sich die ernste Story entfaltet. Momente wie jener, in dem Tommy die Wahrheit über die Aliens und ihren uralten Plan erfährt. Und die Momente, in denen die Musik voll zum Tragen kommt: Der orchestrale, hochdramatische Soundtrack aus der Feder von Jeremy Soule (u. a. *The Elder Scrolls 5: Skyrim*, *Guild Wars*) sorgt regelmäßig für Gänsehaut-Momente und heizt uns vor allem während der knackigen Schießereien kräftig ein.

Abgefahren von A bis Z

Auch das Gegnerdesign von *Prey* ist alles andere als langweilig: Neben cool umgesetzten Alien-Soldaten bekämpfen wir beispielsweise auch halbmechanische Riesenspinnen, die flink in Fleischtunneln verschwinden und so unbemerkt hinter uns gelangen. Oder wir bekommen es mit einer blitzschnellen Mixtur aus Mensch und Alien-Mutation zu tun, die uns mit einem riesigen Stachel zusetzt, der aus ihrer Schulter wächst. Um der Brut einzuheizen, verfügt Tommy über ein kleines, aber umso mächtigeres Waffenarsenal: Schon unsere Standardwumme ist beispielsweise ein fleischiges Schnellfeuergewehr mit hoher Reichweite und Scharfschützenmodus. Handgranaten erhalten wir dagegen in Form explosiver Käfer, denen wir einfach ein zappeliges Bein ausreißen, das wir dann auf unsere Gegner werfen. Besonders cool ist aber die Wurmkanone: Die laden wir nämlich an verschiedenen Energiequellen auf und nutzen sie so als Gefrierstrahler, Plasmagewehr, Elektroschocker oder als Beamwaffe.

Das Pech holt Tommy wieder ein

Mit seinen irren Ideen, seinem starken Design und der dichten Story traf *Prey* einen Nerv: Der Shooter erntet überwiegend positive Kritiken und verkauft innerhalb weniger Monate eine Million Exemplare. Ein Nachfolger war da nur noch Formsache. Und tatsächlich: Fünf Jahre später kündigt Publisher Bethesda, der 2009 die Markenrechte von 2K Games übernommen hatte, den offiziellen Nachfolger *Prey 2* an. Darin sollen wir einen futuristischen Kopfgeldjäger spielen, der sich in einer offenen Sci-Fi-Stadt seinen Lebensunterhalt verdient. Ein rasantes Bewegungssystem à la *Mirror's Edge* und tolle Grafik macht die Fans neugierig, auch PC Games widmet *Prey 2* eine große Titelstory in Ausgabe 01/2011. Doch die Entwicklung verläuft – typisch *Prey*! – problematisch, Bethesda zeigt sich mit dem Projekt zunehmend unzufrieden. Im Oktober 2014 ist es dann traurige Gewissheit – *Prey 2* wird offiziell eingestellt. Bethesda gibt stattdessen Arkane Studios (*Dishonored*) grünes Licht, um ein brandneues *Prey* zu entwickeln. Das hat bis auf den Namen allerdings nichts mehr mit dem Original gemein – Tommy, der tapfere Weltall-Indianer, hat sein Kriegsbeil wohl endgültig begraben. Wie schade! ❑



Von Aliens entführt: Die lange, extrem düstere Intro-Sequenz bleibt auch dank des packenden Soundtracks im Gedächtnis.

WO BEKOMME ICH ES? UND LÄUFT DAS NOCH?

Ärgerlich: *Prey* (2006) wird heutzutage weder über Steam noch GOG angeboten. Man kann sich höchstens eine gebrauchte DVD-Version kaufen. Von der lässt sich immerhin der CD-Key auch auf Steam aktivieren. *Prey* lief in unserem Praxistest unter Windows 10 problemlos. Um die Auflösung von 1920x1080 Pixeln einzustellen, muss man sich aber eines Tricks behelfen: Im Installationspfad \Prey\base muss man die Datei preyconfig.cfg per Texteditor öffnen (Achtung: Vorher eine Sicherungskopie anlegen!) und folgende Zeilen suchen: **seta r_customHeight**, **seta r_customWidth** und **seta r_mode**. Ändert diese Einträge wie folgt ab und speichert die Datei. Fertig!

seta r_customHeight „1080“
seta r_customWidth „1920“
seta r_mode „-1“



Von: Andreas Szedlak

In New Orleans verwandelten wir die Spielwelt von *Mafia 3* in einen Sandkasten. Was wir ausgegraben haben, verrät unsere Vorschau.

Mafia 3

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Hangar 13
Publisher: 2K Games
Termin: 7. Oktober 2016

Liebe, Vertrauen, Anerkennung – wenn einem selbst die leibliche Familie diese Zuneigung verwehrt, bleibt nur noch, sich eine neue Familie zu suchen. Lincoln Clay findet diese in dem afroamerikanischen Bar-Besitzer Sammy und seinem Sohn Ellis. Hier ist Lincolns neue Heimat. Hier fühlt sich der Vietnam-Rückkehrer willkommen und geborgen. Lincoln dankt es Sammy, indem er für ihn Essen in der Armenküche verteilt oder Sammys Bezirk mit Waffengewalt gegen die übermütigen Haitianer verteidigt.

Schnell macht sich Lincoln einen Namen in New Bordeaux und zieht die Aufmerksamkeit von Mafiaboss Sal Marcano auf sich. Als dieser Lincoln ein Angebot macht, entwickeln sich die Geschehnisse schnell in eine neue Richtung – und New Bordeaux wird zum Mekka für Intrigen und Gewalt.

Welcome to Louisiana

Passender hätte der Ort für die ausführliche *Mafia 3*-Spielsession nicht sein können: Publisher 2K Games und Entwickler Hangar 13 luden uns nach Louisiana ins wunderschöne New Orleans. Die als „Wiege des Jazz“ bezeichnete Stadt am Mississippi stand Pate für die *Mafia 3*-Spielwelt New Bordeaux. Im Mittelpunkt der mehrtägigen Veranstaltung stand eines der verheißungsvollsten Spiele dieses Jahres. Zwar veröffentlichte das *Mafia*-Team in den vergangenen Wochen jede Menge Videos zu dem Open-World-Abenteuer, doch wie die ersten Spielstunden ablaufen oder wie viel Sandbox-Spaß in dem Spiel steckt, das blieb der Öffentlichkeit bislang verborgen. Umso erfreuter waren wir darüber, dass wir in New Orleans mehrere Stunden lang Hand an *Mafia 3* legen und zahlreiche Geheimnisse lüften konnten.

Aller Anfang ist linear

Wir wollen euch nicht die Spannung nehmen und werden deshalb die ersten Spielstunden nicht im Detail Revue passieren lassen. Für alle Unentschlossenen geben wir aber eine fundierte Einschätzung ab, wie gut den *Mafia 3*-Machern der Einstieg in das in den 1960ern angesiedelte Open-World-Spiel gelungen ist.

Offene Spielwelten können abschreckend wirken, da man sich ob der Größe und unzähligen Möglichkeiten schnell verzetteln kann. Daher hat das neue Entwicklerstudio Hangar 13 den Spieleinstieg absolut linear gestaltet. Wie der Vorgänger beginnt *Mafia 3* cineastisch, mit Rückblicken, vielen Dialog-Szenen und der Einführung wichtiger Charaktere – aber keineswegs ohne Action. Es dauert nicht lange, bis Lincoln die ersten Bleikugeln verspritzt und beweist, dass er im Vietnamkrieg gelernt hat, mit Waffen umzugehen.


Lincoln kann sich an Wände lehnen und Gegner per Peifen anlocken.

Für unseren Geschmack ist der Einstieg in *Mafia 3* absolut gelungen. Rasch baut sich Atmosphäre auf und der Spieler entdeckt die Vielfalt von New Bordeaux. Und vor allem lernt man interessante Charaktere kennen, deren Wesen sich in mehr oder minder krassen Szenen offenbart.

Ganz klar, ohne Klischees kommt *Mafia 3* nicht aus. Doch erwartet man dies auch von der damaligen Zeit, ebenso wie Jazz-Musik und Muscle Cars. Die manchmal vorhersehbaren Sprüche haben sich zumindest während unserer Spiel-Session nicht als störend erwiesen.

Sandkastengebuddel

Nach dem Anfangs-Akt begann der spannendere Teil unseres Handsons. Ein Zeitsprung ins zweite Spieldrittel verschaffte uns die Möglichkeit, uns völlig frei in New Bordeaux zu bewegen und mit der Open World zu interagieren: Was passiert, wenn wir mit dem Motorboot frontal auf einen Felsen zurasen? Wie reagieren Passanten, wenn wir uns vor sie hinstellen und sie anglotzen? Während ihr die Antworten darauf im begleitenden Vorschauvideo auf der Heft-DVD und in der App-Ausgabe findet, werdet ihr dort keine Motorräder sehen. Nicht weil die Zündapp- oder Bayerischen Motorenwerke erst in den 1970ern begannen, Kraftfahrzeuge auf zwei Rädern zu bauen, mitnichten. Sondern weil es die *Mafia 3*-Macher nicht für wichtig genug hielten, Motorräder ins Spiel einzubauen. Sehr schade!

Immerhin macht das Autofahren in *Mafia 3* dank des optionalen Simulationsmodus besonders viel Spaß. Wer diesen einschaltet, hat deutlich mehr Mühe, etwa einen Mustang-Verschnitt – Lizenzautos gibt es in *Mafia 3* nicht – zu zähmen als im Standard-Fahrmodus: Das Auto beschleunigt langsamer, Reifen drehen durch und bei unpräzisen Driftmanövern überholt einen schnell das Heck. Als Rennspiel-Fans haben wir uns sofort in die Simulationssteuerung verliebt. Für die Fahrphysik von *Mafia 3* ist übrigens derselbe Entwickler verantwortlich, der auch bei *Mafia 2* an dieser Schraube drehte – das alte Mafia-Studio 2K Czech ist also nicht ganz außen vor.

Klassische Steuerung

Auch wenn wir in Missionen viel Zeit im Auto verbringen dürfen, erledigt Lincoln doch die meiste

Cassandra

Cassandra: Sie ist Mitglied des haitianischen Mobs, bis ihr Anführer erledigt wird und sie sich Lincoln anschließt.

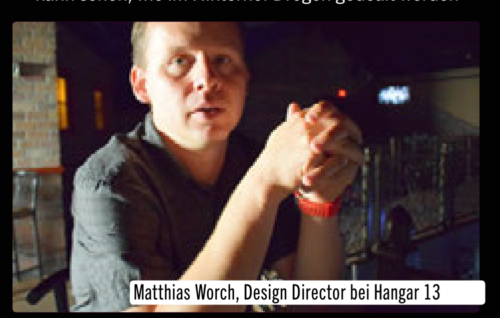


In dieser Mission steuern wir nur den Wagen. Den Rest übernimmt der Kollege.

INTERVIEW MIT MATTHIAS WORCH

„Jeder Spieler schreibt seine eigene Geschichte."

PC Games: In jedem Bezirk gibt es eine Menge an Missionen. Spielt es irgendeine Rolle, in welcher Reihenfolge man die absolviert?
Matthias Worch: Nein, da sagen wir klar: „Jeder Spieler schreibt seine eigene Geschichte". Es gibt neun Bezirke und in jedem Bezirk modellieren wir praktisch die Mafia – also wie deren Ökonomie funktioniert. Man kann sehen, wie im Hinterhof Drogen gedealt werden oder Baubetrug passiert oder solche Geschichten. Was man genau macht, ist dem Spieler überlassen.


Matthias Worch, Design Director bei Hangar 13

PC Games: Es kann also sein, dass es genügt, die Hälfte der Missionen in einem Bezirk zu erledigen?
Worch: Ja, man muss nicht alles machen. Das wär mir zu sklavisch, ehrlich gesagt. Da haben wir uns viel Mühe gegeben, um darzustellen „das macht die Mafia hier – überleg dir mal, wie du da rangehen willst".

PCG: Wie wichtig war euch generell der Sandbox-Faktor, also die Anreize zum Erkunden der Spielwelt?
Worch: Wir wollten die große Spielwelt auf jeden Fall sehr viel besser einbinden als im letzten Teil. Ich glaube, das war einer der berechtigten Kritikpunkte an *Mafia 2*. Das kannst du dann aber so machen, dass es sich immer noch irgendwie ins Spielgeschehen einfügt und die Story wieder vorantreibt. Wenn man zum Beispiel die ganzen Playboy-Hefte sucht, wird man auch auf gewisse Machenschaften in den Hinterhöfen stoßen, wo man sich dann denkt „okay, jetzt könnte ich ja eigentlich ein bisschen weiter dem Typen das Leben schwer machen oder irgendetwas über den herausfinden." Das heißt, wir haben versucht, die Story auf die offene Spielwelt zu verteilen, anstatt die Leute entweder komplett die Story spielen oder irgendwas in der offenen Spielwelt machen zu lassen.

PC Games: Wir haben keinen Klamottenladen entdeckt. Wäre das gerade in der Zeit nicht interessant gewesen?
Worch: Also, Lincoln hat glaub ich zwölf verschiedene Outfits, die er sich dann aber für die Story speziell anzieht. Ansonsten haben wir noch nicht groß über Klamottenläden oder so geredet. Ich weiß, dass es das in diesem Build nicht gibt.

PC Games: Die KI offenbart einige Schwächen. Wird daran noch gearbeitet?
Worch: Da gibt es tatsächlich einige Sachen, die nicht aktiviert sind oder noch gefixt werden. Das Pfeifen und Anlocken etwa ist genau eine der Geschichten, die uns aufgefallen sind. Das Ganze ist auf einfach eingestellt, das wird schwieriger werden. Aber es ist uns wichtig, dass Leute, die sonst nicht so viele Schleichspiele zocken, nicht abgeschreckt werden. Für Experten soll es aber herausfordernder werden.

PC Games: Neben Vito, Cassandra und Burke gibt es noch drei weitere Verbündete – was hat es mit denen auf sich?
Worch: Über die reden wir nicht groß, aber sie sind kein komplettes Geheimnis. Das sind Unterbosse von Cassandra, Burke und Vito – die haben auch Leute, mit denen die ihre Geschäfte machen, und diese haben dann eine Hintergrundgeschichte. Man kann zum Beispiel neben der eigentlichen Story auch Unterbossen Gefallen tun – Vito will zum Beispiel rausfinden, was mit Joe passiert ist. Es gibt verschiedene Verbrecheraktivitäten, also bestimmte Geschäfte, bei denen man ihnen hilft. Da fährt man dann beispielsweise zum Sumpf und da kommt dann ein Flugzeug aus Kuba, wirft Haschisch ab und das muss man einsammeln.

PC Games: Die Simulationssteuerung beim Autofahren ist eine klasse Idee, weil es sich einfach noch ein bisschen realistischer anfühlt. Aber was ist mit Motorrädern, fehlen die komplett?
Worch: Es gibt keine Motorräder im Spiel. Bei den Autos ist es genau derselbe Designer, der auch bei *Mafia 2* die Autos gemacht hat. Der hat auch einen Hintergrund in irgendeinem Engineering, kennt sich mit Autos pefekt aus.

PC Games: Gibt es verschiedene Enden?
Worch: Ja. Wir wollen sichergehen, dass man sich durch Entscheidungen, die man trifft, auch irgendwie im Spiel wiederfindet. *Mafia 3* ist als Dokumentation aufgebaut. Es spielt eigentlich heutzutage und blickt auf die 1960er zurück. Man sieht, wie Lincoln Clay die ganze Stadt damals geschaffen oder gestaltet hat. Verschiedene Möglichkeiten oder Entscheidungen, die man getroffen hat, haben Auswirkungen auf den Spielverlauf und auf das Ende.

PC Games: Vielen Dank für das Interview!

Arbeit zu Fuß. Das Deckungssystem ist klassisch: Nähert ihr euch einer Wand, lehnt sich Lincoln an. Im Gegensatz zu modernen Deckungsshootern läuft euer Held jedoch nicht per Knopfdruck automatisch in gebückter Haltung zur nächsten Deckung. Schade, das hätte das Movement vereinfacht und mehr Dynamik in die Gefechte gebracht.

Je nach Aufgabe und Schwierigkeitsgrad empfiehlt es sich, Schleichhaltung einzunehmen und Gegner zu separieren – per Knopfdruck werden Gegnerpositionen durch Wände hindurch angezeigt. Lincoln kann Widersacher mittels eines Pfiffs anlocken, was zuverlässig funktioniert. Unrealistisch ist dabei, dass sich mehrere Gegner nacheinander an dieselbe Stelle locken lassen und der Aufmerksamkeitsradius der Kameraden stets nur wenige Meter abdeckt.

Ohnehin laufen die Widersacher noch zu unbedarft in den Clay-schen Kugelhagel, weshalb manches Gefecht beim Probespielen an eine Kirmes-Schießbude erinnerte. Dessen sind sich die Macher aber bewusst, sie wollen bis zum Release noch an der künstlichen Intelligenz feilen – viel Zeit bleibt Hangar 13 jedoch nicht mehr.

Wer den Schaden hat ...

Neun Bezirke gilt es im Verlauf des Spiels zu übernehmen. Dazu holt man sich bei Mittelsmännern verschiedene Aufträge und korrumpiert so die Geschäfte des im jeweiligen Bezirk von Sal Marcano abgesandten Vertrauten. Sieht dieser seine Felle davonschwimmen, traut er sich aus dem Untergrund hervor und stellt sich Lincoln zum Showdown. In New Bordeaux halten sich überdies einige Informanten versteckt, die illegalen Geschäften nachgehen. Indem ihr sie dingfest macht und verhört, verraten die Informanten, wo sich weitere Ziele befinden, die ihr er-


Einige Widersacher müssen für eine Befragung am Leben bleiben.

Die Hauptmissionen sind teilweise filmreif insziniert.

ledigen und dadurch der Mafia schaden könnt. Durch erfüllte Missionen schaltet ihr nicht nur neue Waffen frei, sondern könnt auf verschiedene Gefallen zugreifen, die euch die Verbündeten bei Bedarf tun. Zum Beispiel werden für einige Minuten die Telefone lahmgelegt, sodass Feinde keine Verstärkung rufen können. Oder ihr erhaltet ein Wurfgeschoss, um Gegner ablenken zu können. Über das Waffenrad wählt ihr einen der Gefallen aus.

Die *Mafia 3*-Macher haben sich sogar etwas bei Capcoms *Dark Souls*-Reihe abgeschaut. Beißt ihr bei einem Gefecht ins Gras, verliert ihr einen Großteil der Kohle, die sich in eurer Brieftasche befindet. Es gilt also in einem der Verstecke vorbeizuschauen, um seine verdienten Dollars sicher zu bunkern.

Genretypisch finden sich in der großen Spielwelt auch diverse Sammelgegenstände, etwa Musikalben, Playboy-Hefte oder Hot Rods. Wer also auf heiße Kurven steht, hat die gewisse Extraportion Spaß mit *Mafia 3*.

Stimmungskanone

Wie viel von der Atmosphäre flöten geht, wenn die Musik fehlt, mussten wir beim New-Orleans-Event schmerzlich erfahren – aus Lizenzgründen durfte keine Musik in unseren Videoaufnahmen erklingen. Der brillante *Mafia 3*-Soundtrack enthält Stücke aus den Bereichen Jazz, Rock 'n' Roll sowie Rythm and Blues. Nicht nur während der Missionen, sondern auch in Cut-Scenes transportieren die Klänge stets auf perfekte Weise die jeweilige Stimmung.

Grafisch erzeugte die ausprobierte PS4-Fassung nicht ganz so viele Glücksgefühle. Der Detailgrad schwankt zwischen gut und durchschnittlich, ebenso wie die Texturqualität. Überzeugen können dafür die Cut-Scenes und die dynamischen Tageszeitwechsel mit herrlichen Lichteffekten. Leider litt die Vorabversion noch unter unschönem Pop-up von Objektdetails und Schatten.

Wohl keine Gefahr für GTA 5

Hangar 13 wollte traditionsbewusste *Mafia*-Fans bewusst nicht vergrätzen und hat den neuen Teil wieder mit jeder Menge Storyinhalten und vielen, teilweise geheimnisvollen Charakteren ausgestattet. Dagegen fehlen uns bislang abgedrehte Missionen, wie sie *GTA 5* zuhauf bot. Gut inszeniert sind vor allem die Hauptaufträge aber allemal, beispielsweise muss man mit dem Motorboot durch einen Kanal unterhalb einer Bank flüchten.

In puncto Sandboxing hat *Mafia 3* zwar deutlich mehr zu bieten als sein unter anderem dafür kritisierter Vorgänger, mit Platzhirsch *GTA 5* kann das neue *Mafia*-Abenteuer aber nicht mithalten, dafür findet man in New Orleans einfach zu wenige Betätigungsfelder, zum Beispiel Klamottenläden, Friseure oder dergleichen.

Auf einen Onlinemodus muss man in *Mafia 3* verzichten. Umso erwartungsfroher sind wir auf die angekündigten alternativen Enden, die laut Design Director Matthias Worch einen hohen Wiederspielwert bieten sollen – mehr dazu im Interview. ❑

Natürlich regnet es auch gelegentlich in New Bordeaux.

ANDREAS MEINT



„Viel Story, interessante Charaktere – ich hoffe, das zieht sich durchs ganze Spiel"

Ich war im Vorfeld höchst neugierig auf die besondere 1960er-Atmosphäre und generell auf New Bordeaux. Die *Mafia 3*-Stadt ist vielfältig und erzeugt schnell eine Stimmung, wie sie nicht viele Spiele zu bieten haben. Wenn das ganze Spiel diese Fülle an Story und interessanten Charakteren bietet wie die ersten Stunden, dürfte es auch nicht an der Langzeitmotivation hapern. Vom Sandboxing habe ich mir allerdings mehr versprochen, ebenso von den Missionen und Gefechten. Zumeist mäht man alles nieder, was „zufällig" gerade vergessen hat, in Deckung zu gehen, oder überrascht Schnarchnasen hinter einer Wand. Super finde ich dagegen den optionalen Simulationsmodus beim Fahren – der ist wie für mich gemacht.

Battlefield 1

Genre: Ego-Shooter **Entwickler:** Dice **Publisher:** Electronic Arts **Termin:** 21. Oktober 2016

Nach der Beta ist kurz vor dem Release: Wie gut wird *Battlefield 1*?

Von: Matti Sandqvist

Rund eine Woche hatten Ego-Shooter-Fans überall auf der Welt und auf jeder Plattform die Möglichkeit, den Mehrspielermodus eines der wohl am meisten erwarteten Spiele des Jahres auszuprobieren. Inhalt der Beta-Version war eine Multiplayer-Karte namens „Sinai Desert", auf der mit Rush und Conquest in zwei für *Battlefield*-Veteranen bekannten Modi um die Wette gekämpft wurde. Zwar fehlte in der Probefassung noch mehr als die Hälfte der für die Vollversion vorgesehenen Waffen, jedoch waren so gut wie alle Fahrzeuge inklusive der Pferde (die im Spiel als Fahrzeuge bezeichnet werden) mit von der Partie. Wir haben rund 20 Stunden auf der Sinai-Map verbracht und so viele tolle, aber ebenso einige frustrierende Momente erlebt. In unserer letzten Vorschau vor dem Test wollen wir unsere Eindrücke, Hoffnungen, aber auch Befürchtungen festhalten. Schlussendlich können wir natürlich anhand einer Mehrspielerkarte und obendrein über einen Monat vor dem Release keine hundertprozentige Prognose dazu abgeben, wie gut der Mehrspielermodus von *Battlefield 1* wird. Jedoch wissen wir nun, wohin die Reise gehen soll, wo es aktuell noch Probleme gibt und für welche Spielertypen die Gefechte schlussendlich am meisten Spaß machen werden.

DAS FINDEN WIR GUT

GRAFIK, SOUND UND PERFOMANCE

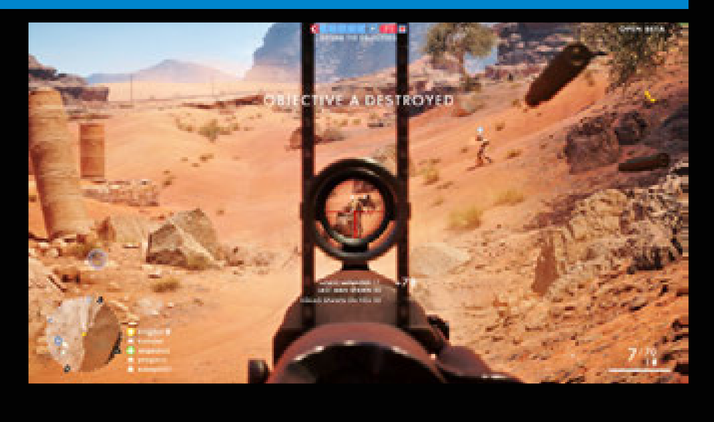
Mit *Battlefield 1* wird Dice ein wahres Grafikfeuerwerk abbrennen und sehr wahrscheinlich den schönsten Shooter des Jahres 2016 abliefern. Die Optik wirkte unserer Meinung nach sogar noch ein Stück detaillierter und atmosphärischer als in *Star Wars: Battlefront*. So sehen die Texturen sogar in den Gebäuden scharf aus, die Fahrzeug- und Soldatenmodelle wirken realistisch und die Licht- und Schatteneffekte runden das Gesamtbild passend ab. Ebenso zufrieden waren wir mit den Animationen der Kämpfer und den Explosionen. Ein wenig schade war aber, dass das von den Entwicklern so sehr angepriesene Schadensmodell der Gebäude eher selten eine Auswirkung auf die Gefechte hatte. Auf der Sinai-Map gab es zwar einige Häuser in der Mitte der Karte und diese ließen sich in der Theorie bis auf wenige Mauern niederschießen, jedoch passierte das in den von uns gespielten Partien so gut wie nie, da die taktischen Vorteile der zerstörten Gebäude relativ gering waren. Wir gehen aber davon aus, dass das Zerstörungsmodell auf den anderen Maps von *Battlefield 1* eine prominentere Rolle einnehmen wird. Bei den anderen beiden Punkten, sprich Sound und Perfomance, haben wir hingegen nichts zu beanstanden – vielmehr haben wir für das tolle Ergebnis nur Lob über. Mit mittleren Details läuft *Battlefield 1* nämlich bereits auf etwas älteren Gaming-PCs relativ gut – und falls man das Spiel auf einer SSD-Festplatte installiert, sind die Ladezeiten überraschenderweise längst nicht so störend wie etwa noch in *Battlefield 4*.

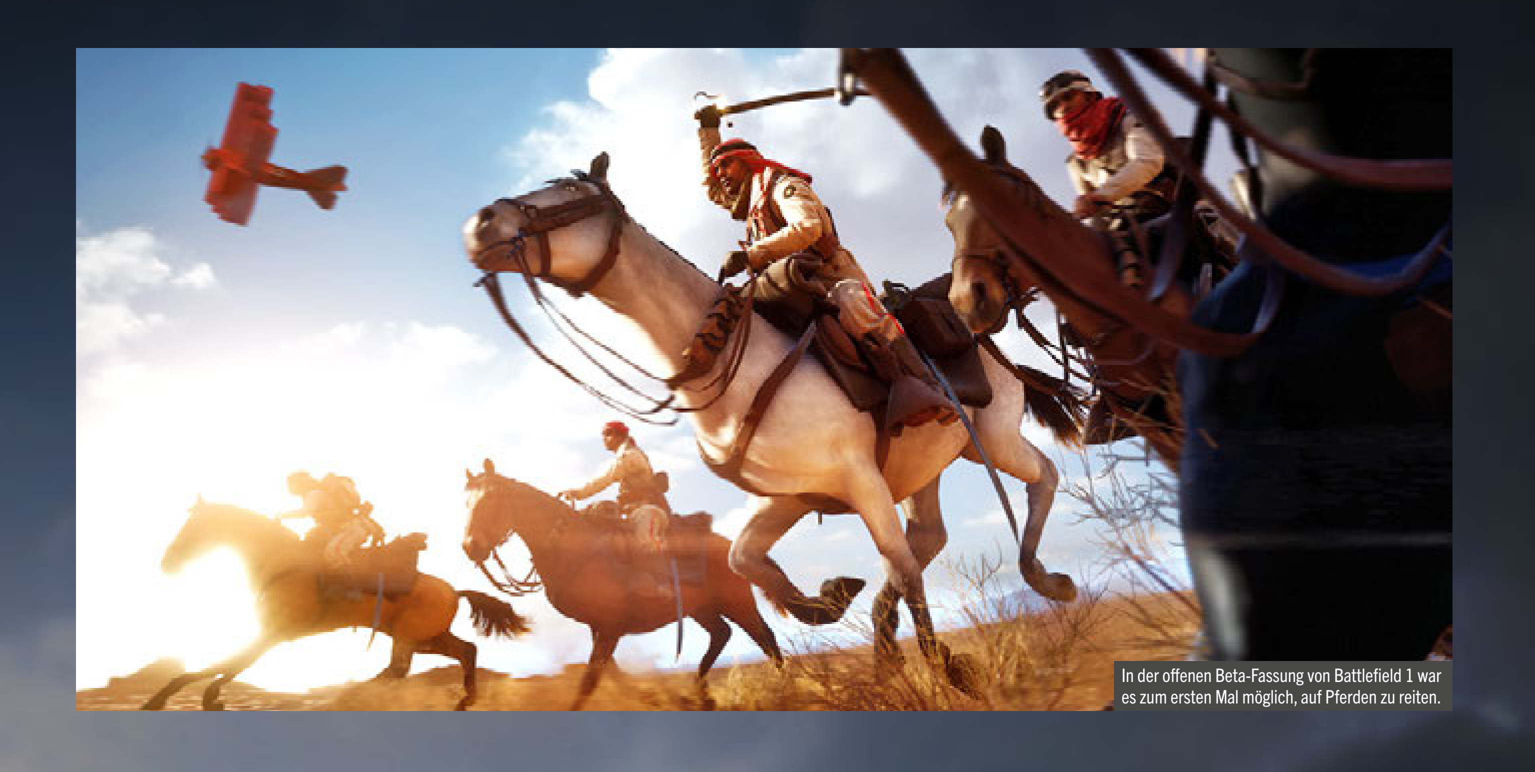
Der brachial gute Sound von *Battlefield 1* dürfte Serien-Veteranen hingegen bekannt sein. Man merkt wieder mal, dass die Entwickler die Geräusche der echten Waffen aufgenommen haben und so kann man zum Beispiel ein französisches Maschinengewehr leicht von einem deutschen 08/15-Modell – und das sogar aus einer guten Entfernung – unterscheiden. Eine glaubwürdigere Schlachtfeldatmosphäre kennen wir aus keinem anderen Spiel!



TEAMPLAY

Bei der *Battlefield*-Reihe kommt es seit jeher darauf an, dass man als Team gut zusammenarbeitet. Das fängt bei der passenden Auswahl der vier unterschiedlichen Fußsoldatenklassen an, geht über den gemeinsamen Einsatz von Flug- sowie Fahrzeugen bis hin zu abgesprochenen Offensiven gegen bestimmte Punkte im Conquest-Modus. Genau das bietet *Battlefield 1* ebenso wie seine Vorgänger. Jedoch wurde auf der Sinai-Desert-Map unserer Meinung nach noch ein wenig mehr Teamplay als gewohnt von den Spielern verlangt. Das lag vor allem daran, dass Fahrzeuge wie die schweren Tanks oder Panzerwagen von einem einzelnen Soldaten kaum ausgeschaltet werden können. Um einen so schweren Stahlkoloss effektiv zu bekämpfen, müssen unserer Erfahrung nach zumindest zwei Assault-Soldaten ihre Anti-Panzer-Granaten auf den Feind werfen oder wahlweise auch herumstehende Geschütze für die Abwehr verwenden. Wir gehen davon aus, dass es auf den anderen Karten ähnlich zugehen wird – wer folglich *Battlefield 1* mit seinen Freunden in einem Squad spielt, hat definitv große Vorteile.




In der offenen Beta-Fassung von Battlefield 1 war es zum ersten Mal möglich, auf Pferden zu reiten.

KEINE NETCODE-PROBLEME

Klar, es ist schon etwas merkwürdig, das Fehlen von Problemen als etwas Positives darzustellen. Wer aber das zweifelhafte Vergnügen mit *Battlefield 4* und seinen Netcode-Schwierigkeiten in den ersten Monaten hatte, weiß, was wir meinen. In der Beta hatten wir nicht das Gefühl, dass die Server zu langsam auf unsere Schüsse reagiert haben oder unsere Position auf der Karte falsch wiedergegeben wurde. Dass das nach dem Release von *Battlefield 1* auch so bleiben wird, wollen wir aber nicht beschwören. Jedenfalls vermittelte die Beta in dieser Hinsicht zumindest einen runden Ersteindruck.



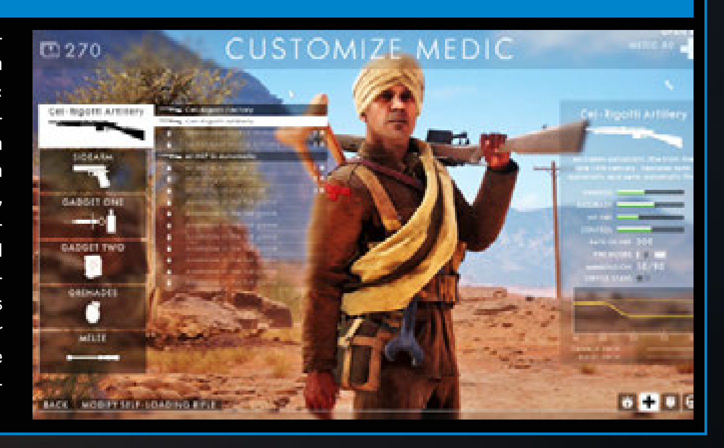
LUFTKÄMPFE

Die Dogfights in den Vorgängern kamen so manchem Spieler etwas zu rasant vor – kein Wunder, kämpfte man in *Battlefield 3* und *4* schließlich mit modernen Kampfjets um die Lufthoheit. In *Battlefield 1* sitzt man dagegen in den Cockpits von gemächlichen Doppeldeckern und hat jede Menge Zeit, um auf den Feind zu schießen oder auch mal mit einem Immelmann-Manöver die Feinde zu überraschen – fast wie anno dazumal in Flugsimulatoren wie *Red Baron*. Nach der Beta haben wir das Gefühl, dass die Luftkämpfe ein echtes Highlight werden und ein Modus ausschließlich mit Flugzeugen – wie in *Star Wars: Battlefront* – gar nicht mal so schlecht wäre.



WAFFEN- UND FAHRZEUGAUSWAHL

Als *Battlefield 1* angekündigt wurde, machten wir uns ein wenig Sorgen über ein zu kleines Arsenal an unterschiedlichen Fahrzeugen und Waffen. Doch da haben wir uns wirklich getäuscht, trotz des Settings im Ersten Weltkrieg verfügen alle vier Infanterie-Klassen über eine große Auswahl an Shotguns, Scharfschützengewehren, Maschinenpistolen und Karabinern. Dabei wird für jeden Spielertyp ein passendes Schießeisen geboten, denn die Knarren unterscheiden sich in ihrer Feuergeschwindigkeit und Zielgenauigkeit stark. Da es keine Rolle für die Waffen- und Fahrzeugauswahl spielt, für welche Nation man kämpft, ist man zudem stets gut bedient. Das Gleiche kann man über Vehikel und Flugzeuge sagen: Es gibt alleine drei verschiedene Panzermodelle, die man zudem unterschiedlich bewaffnen kann. Bei den Flugzeugen stehen ebenso drei Typen zur Verfügung, von leichten Jägern bis zu schweren Bombern. Bis man sich mit den Stärken und Nachteilen der einzelnen Vehikel auskennt, wird wohl eine Weile vergehen. Uns hat es jedenfalls sehr gut gefallen: Vor allem wegen des großen Arsenals wurde uns trotz der ausgedehnten 20-Stunden-Visite selten langweilig.



DAS HAT UNS NICHT SO GUT GEFALLEN

ABSTÜRZE, MATCHMAKING-PROBLEME UND VERBINDUNGSABBRÜCHE

Zwar gab es während der Beta wenige bis gar keine Schwierigkeiten mit dem Netcode, jedoch stürzte *Battlefield 1* auf unserem Test-Rechner (Core i7-4790 @ 3,6 GHz, 16 GB Speicher und Geforce GTX 980) trotz optimierter Grafikkartentreiber von Nvidia regelmäßig ab. Zudem hatte Electronic Arts offensichtlich leichte Probleme mit den Servern. Am ersten Tag war der Grund wohl eine Hacker-Attacke, bei den darauffolgenden Tagen gehen wir von überfüllten Servern aus. Wir sind uns ziemlich sicher, dass EA und Dice diese Probleme bis zum Release am 21. Oktober beseitigen werden. Ebenso dürfte das Matchmaking-System in der Vollversion mit noch mehr beteiligten Spielern besser als in der Probephase laufen. Hier erlebten wir nämlich oft unfaire Partien, in denen Level-25-Spieler gegen Neulinge gekämpft haben.



BALANCING

Die große Auswahl an Fahrzeugen und Waffen ist auf jeden etwas Positives, doch kann das riesige Arsenal auch zu Balancing-Problemen führen. Wir empfanden zum Beispiel einige Scharfschützengewehre wegen ihrer unglaublichen Genauigkeit und Schussgeschwindigkeit als etwas zu stark. Viel mehr hat es uns aber gestört, dass man in der Beta als Fußsoldat kaum etwas gegen Panzer anrichten konnte. Das ist offensichtlich auch anderen Spielern aufgefallen und so wurden die Gefechte vor allem im Rush-Modus zumeist von den fast unbesiegbaren Stahlkolossen dominiert. Da Dice die Testphase dazu verwendet, das Balancing zu optimieren, machen wir uns auch hier aber keine allzu großen Sorgen.

ZU VIELE SNIPER

Eingeschworene Camper und Scharfschützen gehören wohl zu der Art von Spielern, die Online-Shooter vielen Neulingen madig machen. In der Beta von Battlefield waren oft mehr als zehn Sniper pro Seite unterwegs – und da die Sinai-Desert-Karte relativ weitläufig und offen ist, war es sozusagen ein wahrhaftes Schützenfest für sie. Da hat es auch nicht geholfen, dass Sniper bereits aus einer großen Entfernung wegen Visier-Reflexionen zu sehen sind oder sie durch den Einsatz von Gasgranaten am Zielen gehindert werden. Am Ende wäre wohl die einzig vernünftige Maßnahme, dass die Anzahl der Scharfschützen pro Team eingeschränkt wird – was auf vielen Servern der Vorgänger der Fall war.



NICHT SO ANDERS ALS DIE VORGÄNGER

Eigentlich ist es nichts Negatives, wenn ein Ableger einer renommierten Serie nicht großartig anders als seine Vorgänger wird. Jedoch finden wir es ein wenig schade, dass *Battlefield 1* ein Erster-Weltkriegs-Shooter sein möchte, die Mehrspielerfechte sich aber kaum von denen aus *Battleifeld 3* oder *4* unterscheiden. Das liegt zum einen an den flinken Panzern in den Gefechten, andererseits an der „modernen" Waffenauswahl aus Maschinenpistolen und Automatikgewehren. Wir können Dice hier aber auch gut verstehen, denn wenn man einen Erster-Welt-kriegs-Shooter mit dem damals üblichen Arsenal gemacht und zudem noch auf Infanterietaktiken der Zeit gesetzt hätte, wäre das Spielerlebnis mehr als dröge geworden – entweder würde man durch Artillereschläge seinen Tod finden oder bei einem sinnlosen Ansturm mit Hunderten anderen sein Leben opfern. Schlussendlich bedeutet die Entscheidung der Entwickler aber, dass man mit dem neuen Spiel keine neue Zielgruppe bedienen wird. Wem die Vorgänger gut gefallen haben, der wird auch mit *Battlefield 1* seinen Spaß haben. Neulinge werden sich hingegen an altbekannnten Schwächen wie eben der ziemlich hohen EInstiegshürde stören – Dice möchte offensichtlich nicht wieder einen Casual-lastigen Shooter wie *Star Wars: Battlefront* auf den Markt bringen.



MATTI MEINT



„Fast wie die Vorgänger – mir gefällt's trotzdem! "

Dass ich wieder einmal Hunderte Stunden mit dem neuen *Battlefield* verbringen werde, ist so gut wie beschlossene Sache. Die Beta-Map hat mit ihrem Wüsten-Setting einen sehr guten Eindruck hinterlassen. Ich merkte auch kaum, dass ich tatsächlich über 20 Stunden auf einer einzigen Karte verbracht habe! Ebenso bin ich von der technischen Seite einfach beeindruckt. Klar, Dice muss noch bis zum Release ein wenig am Balancing feilen und außerdem das Spiel für möglichst viele PC-Konfigurationen optimieren, damit die Abstürze der Vergangenheit angehören. Ob die Schweden wirklich bis zum Release alle Bugs aus der Welt schaffen, da bin ich mir noch nicht ganz sicher. Jedoch bin ich davon überzeugt, dass *Battlefield 1* ebenso grandios wie seine Vorgänger wird!



WENIGER DAVON.
MEHR DAVON!



MO 21:15
DREAM CAR HUNTERS –
DIE AUTOJÄGER

DMAX
SO LÄUFT DAS HIER.



Genre: Third-Person-Shooter
Entwickler: The Coalition
Publisher: Microsoft
Termin: 11. Oktober 2016

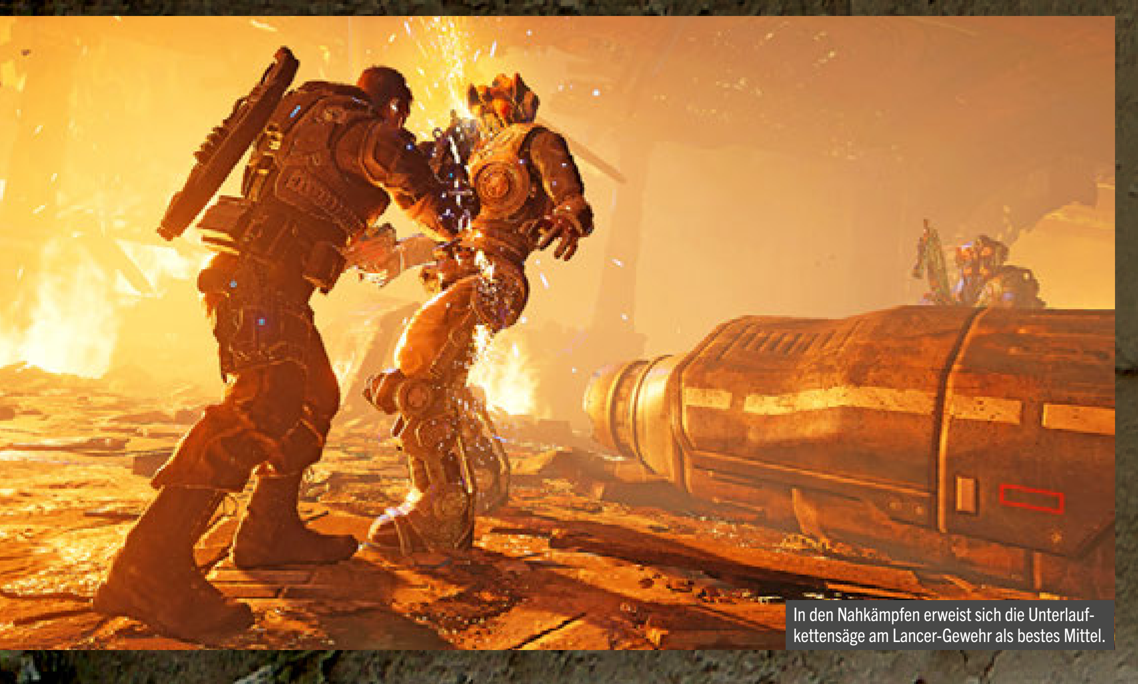
Serienliebling Marcus Fenix ist sichtlich gealtert – mischt im Kampf gegen die Aliens aber kräftig mit.

Gears of War 4

Von: David Martin

Gears of War 4 kehrt zurück zu den Serienwurzeln. Traut sich The Coalition auch Neues? Wir haben die Kettensägen angeworfen!

Mysteriös. Brutal. Vertraut. Mit Schlagwörtern dieses Kalibers beschreibt Rod Fergusson, Studiochef von The Coalition, *Gears of War 4*. Bei einem Besuch der im kanadischen Vancouver ansässigen Spieleschmiede stellte sich schnell heraus, welches Ziel die Entwickler mit dem neuen Serienableger verfolgen: *Gears of War 4* soll zurück zu den Wurzeln der Serie kehren. Nach dem unter Fans unbeliebten *Gears of War Judgement* setzen die Entwickler auf das bewährte, eher langsame Gameplay: aus der Deckung schießen, Monster mit der Kettensäge zerschneiden, weiter vorrücken. Zu jedem Zeitpunkt unserer rund 15-stündigen Anspielsession fühlten wir uns heimisch. Das ist gleichzeitig die größte Schwäche und auch die größte Stärke von *Gears of War 4*. Vor allem bei der Kampagne scheint sich The Coalition kaum aus dem Fenster zu lehnen. Der Story-Modus wirkt zu jedem Zeitpunkt vertraut, neue Schritte gehen die Entwickler nur wenige – vermutlich bewusst. Anders schaut es in den Mehrspieler-Modi Versus und Horde 3.0 aus. Die Multiplayer-Varianten dürften Fans und neue Spieler gleichermaßen ansprechen und motivieren. Im Vergleich dazu wirkt die Kampagne eher wie ein Warmschießen für die hitzigen Mehrspieler-Gefechte.

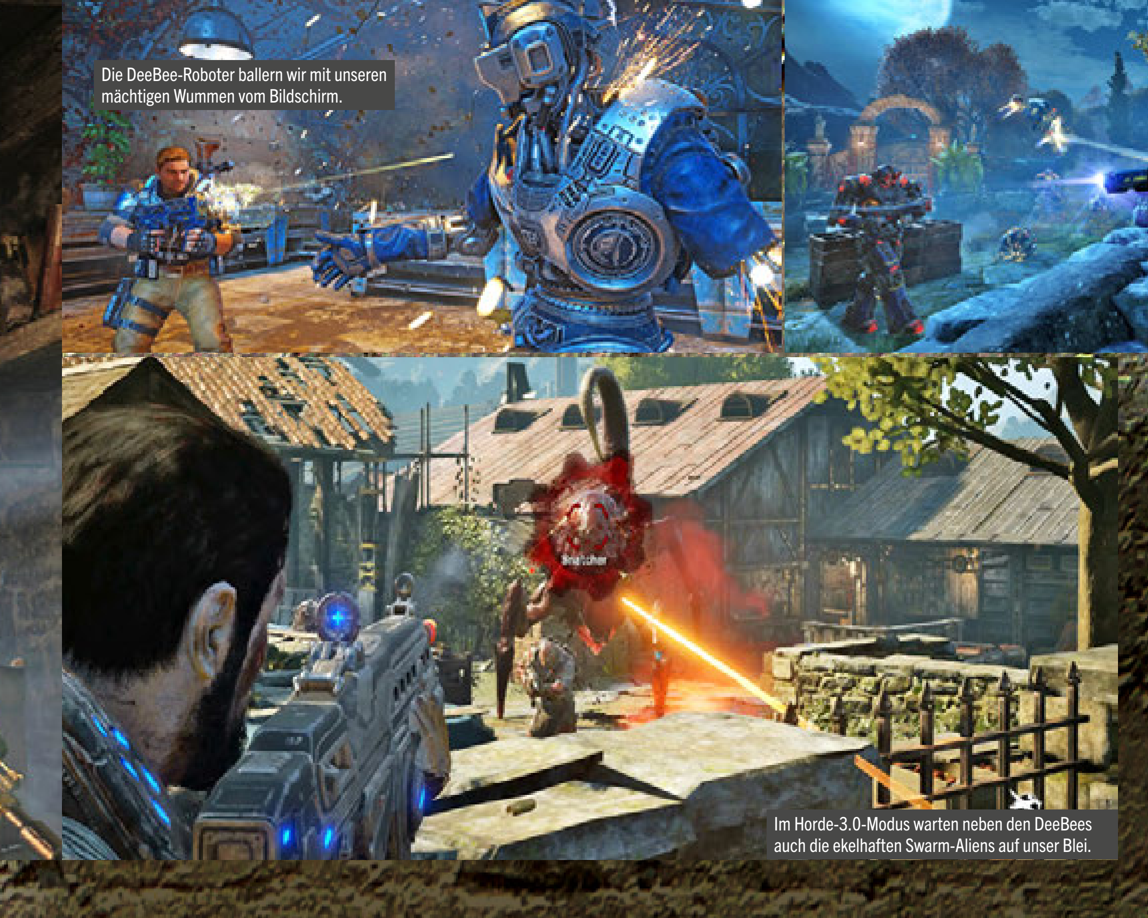


In den Nahkämpfen erweist sich die Unterlauf-kettensäge am Lancer-Gewehr als bestes Mittel.

Sturmwarnung in Norditalien

Gears of War 4 ist das erste *Gears*, das bei The Coalition entsteht. Vermutlich auch deshalb scheinen die Entwickler bei der Erstellung der Kampagne vorsichtig vorgegangen zu sein. Schließlich sollen eingefleischte Fans der Epic-Games-Originale nicht verprellt werden. „Für uns steht im Vordergrund, die Tradition von *Gears of War* fortzusetzen", erklärt Fergusson im Gespräch mit PC Games. Der Studiochef, der zusammen mit Cliff Bleszinski (arbeitet derzeit an *Lawbreakers* bei Boss Key Productions) bereits an den früheren *Gears*-Spielen werkelte, will die „Faszination *Gears of War*" unbedingt weiterführen. Entsprechend wirkt der Story-Modus zu jedem Zeitpunkt vertraut – zumindest in den wenigen Kapiteln, die wir bei unserem Studiobesuch auf Xbox One spielen durften. Die fertige Version präsentierten uns die Entwickler nicht, auch die PC-Version durften wir nicht ausprobieren – schade!

Gears of War 4 setzt 25 Jahre nach den Geschehnissen von *Gears of War 3* an. Die aus den Vorgängern bekannte Alienrasse Locust spielt im Kriegsverlauf zwar keine Rolle mehr, die Menschheit steht allerdings näher denn je am Abgrund. Eine furchtbare Energiekrise und


Die DeeBee-Roboter ballern wir mit unseren mächtigen Wummen vom Bildschirm.

Die immer stärker werdenden Gegner erfordern verschiedene Herangehensweisen.

Im Horde-3.0-Modus warten neben den DeeBees auch die ekelhaften Swarm-Aliens auf unser Blei.

gewaltige Stürme stellen sie vor eine riesige Herausforderung. Zu allem Übel bekämpfen sich die Menschen auch noch gegenseitig. Die Outsiders plündern den Planeten Sera auf der Suche nach kostbaren Rohstoffen. Nur die neu formierte Coalition of Ordered Governments (COG), der auch wir angehören, kann der Rebellengruppe Einhalt gebieten. Damit nicht genug: Mit den außer Kontrolle geratenen DeeBee-Robotern und den ekelerregenden The-Swarm-Aliens bekommt es unser Friedenstrupp mit weiteren Bösewichten zu tun. In einer Zeitspanne von 24 Stunden gehen drei tapfere Helden dem Ursprung des Übels auf den Grund. Dass sie dabei nicht zimperlich zu Werke gehen, versteht sich von selbst.

Unterstützung erhalten die drei neuen Protagonisten Del, Kait und JD Fenix vom sichtbar gealterten Serienliebling Marcus Fenix – dem Vater von JD. Anders als bei den Vorgängern lässt sich die Kampagne jedoch nicht mehr zu viert, sondern nur noch maximal zu zweit kooperativ spielen – wahlweise auf dem geteilten Bildschirm oder im Online-Modus. Schön: Sämtliche Koop-Modi in *Gears of War 4* unterstützen Crossplay. Auf Wunsch erleben PC-Spieler die Kampagne zusammen mit einem Xbox-Soldaten. Beim Gameplay orientiert sich The Coalition klar an den ersten *Gears*-Spielen. Die aus der Third-Person-Ansicht zu spielenden Helden steuern sich gewohnt behäbig, suchen Deckung hinter Barrieren, metzeln sich durch Horden von widerwärtigen Kreaturen. Kauert ein Monster hinter einer Barriere, ziehen wir es neuerdings mit dem Yank-and-Shank-Move zu uns hinüber und malträtieren es mit dem Messer.

Alternativ zersägen wir die Biester im Nahkampf bildgewaltig mit der am Lancer-Gewehr angebrachten Unterlaufkettensäge. Sobald das typische Gitarrenriff erklingt, gilt die aktuelle Arena als gesäubert. Eine neue Gameplay-Komponente bringen die Entwickler mit mächtigen Stürmen ins Spiel. Bei einem furchteinflößenden Gewitter mussten wir etwa gewaltigen Blitzen ausweichen, um nicht gegrillt zu werden. Auch wenn die gewaltigen Unwetter optisch hübsch in Szene gesetzt sind: Ein Grafikmeisterwerk erwartet uns mit dem Unreal-Engine-4-*Gears* nicht. Die von den Landschaften Norditaliens inspirierten Abschnitte siedeln sich auf Xbox im Grafikdurchschnitt an. Vor allem die Texturen könnten schärfer ausfallen. Immerhin unterstützt *Gears 4* auf PC 4K-Auflösungen und kommt mit jeder Menge Detaileinstellungen. Atmosphärisch und spielerisch steht das neue *Gears* seinen Vorgängern in nichts nach. Große Wow-Momente blieben beim Anspielen aber aus.

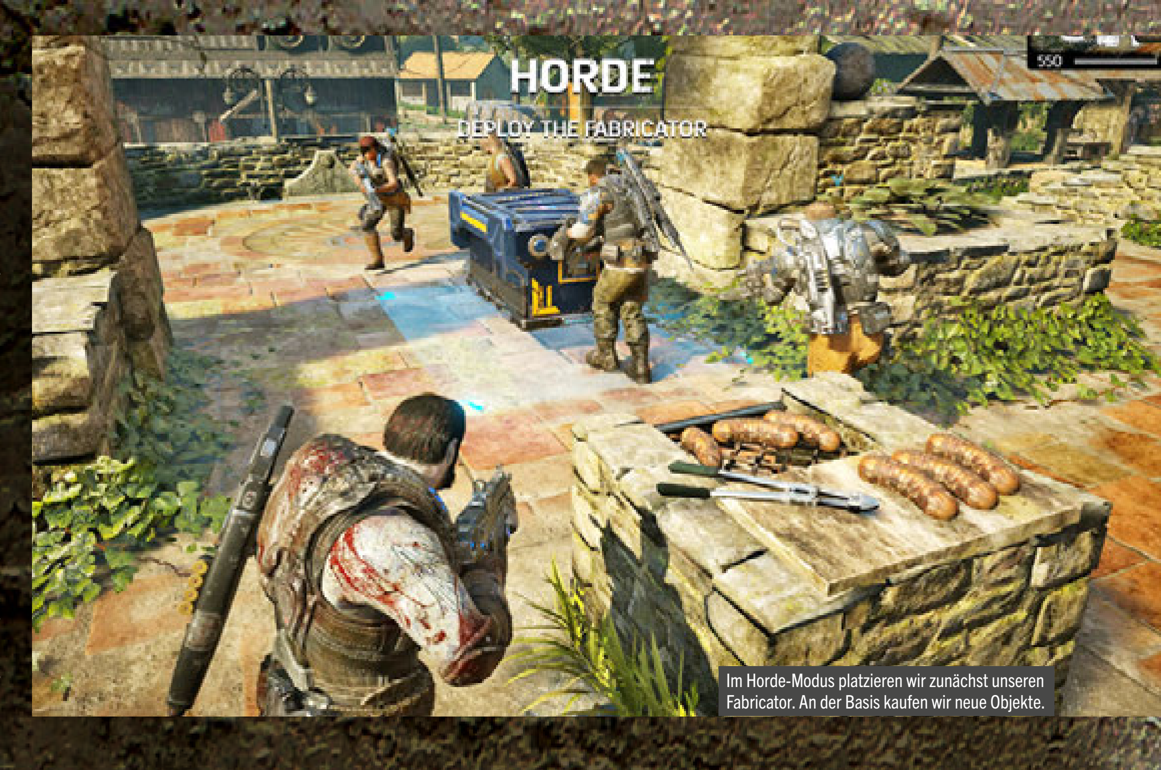
IN ALLEN KOOP-VARIANTEN: CROSSPLAY ZWISCHEN PC UND XBOX

***Gears of War 4* zählt zu den ersten Spielen, die das auf der E3 2016 vorgestellte Programm Xbox Play Anywhere unterstützen. Wir erklären die Vorteile.**

Mit Xbox Play Anywhere lässt sich ein von Microsoft vertriebener Titel einmal kaufen – und auf Windows-10-PC sowie Xbox One spielen. Neben Xbox-Live-Funktionen wie Achievements und einem Cloud-Speicher unterstützt *Gears of War 4* auch Crossplay. Auf einem Event in Vancouver bestätigten die Entwickler, dass Windows-10- und Xbox-One-Spieler in allen Koop-Varianten von *Gears of War 4* zusammen spielen können, etwa im Horde-Modus und in der Kampagne. Für privat betriebene Versus-Gefechte gilt das ebenso. Nur die Versus-Ranglistenspiele unterstützen Crossplay nicht. Auf Nachfrage von PC Games sagten die Entwickler, dass dies vor allem auf die Steuerung mit Maus und Tastatur zurückzuführen sei – PC-Spieler hätten einen erheblichen Vorteil gegenüber Xbox-One-Spielern, die sich mit dem Gamepad in die Schlachten stürzen. Maus und Tastatur seien nach wie vor präziser.


Alle Koop-Modi unterstützen Crossplay. PC- und Xbox-Spieler mischen die Biester gemeinsam auf.


Auch im Versus-Modus ist Crossplay möglich. Allerdings nur in privat erstellten Matches.



Im Horde-Modus platzieren wir zunächst unseren Fabricator. An der Basis kaufen wir neue Objekte.

Flinke Mehrspieler-Modi
Die größten Änderungen scheinen sich die Entwickler für die Mehrspieler-Modi aufgehoben zu haben. „Es ist der beste Horde-Modus, den wir je entwickelt haben", erklärt Fergusson bei der Vorstellung von Horde 3.0. Diese Variante kennen *Gears*-Spieler: Zusammen mit vier weiteren Teilnehmern müssen 50 Gegnerwellen überstanden werden – alle zehn Runden wartet ein kniffliger Bosskampf. Dabei lässt sich Horde auf allen Karten spielen, die für *Gears 4* erscheinen. Zu den neuen Features zählt der Fabricator, eine Art Basis, die sich zu Beginn einer Horde-Partie platzieren lässt. Hier kaufen wir neue Waffen und Objekte, mit denen wir unsere Verteidigung stärken – Sentry Guns, Stacheldraht, Pappfiguren. Wir bauen alles, um uns die Viecher vom Leib zu halten. Ein klassenbasiertes System mit fünf Rollen ist ebenfalls neu. Wir wählen aus Soldier, Sniper, Scout, Heavy und Engineer. Letzterer repariert etwa unsere errichtete Verteidigung.

Mit Fähigkeitenkarten verbessern wir unseren Helden. Bekommen wir zunächst passive Upgrades wie höheren Schaden und schnelleres Tempo, schalten wir später hochwertige Strike-Karten frei – und erhalten etwa den Zugriff auf mächtige Hammer-of-Dawn-Angriffe. Einzelne Kartenpakete können mit den Credits erworben werden, die wir beim Spielen erhalten. Für jede Klasse lassen sich maximal fünf dieser Skill Cards anlegen. Das Kartensystem verleiht dem Horde-Modus eine starke individuelle Komponente. Sehr schön! Im Fokus steht aber dennoch ein strategisch ausgerichtetes Teamplay: Nur wer taktisch geschickt vorgeht und sich mit seinen Kameraden abspricht, übersteht alle 50 Wellen der gnadenlosen Bestienangriffe. Das Balancing war in unserer Version stets fair und ausgeklügelt. Bei Welle 40 mussten wir allerdings das Handtuch werfen – wir waren einfach nicht eingespielt genug. Bis dahin sammelten wir jede Menge Erfahrungspunkte. Das Fortschrittssystem war in der von uns gespielten Version allerdings nicht enthalten.

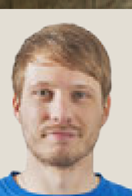
Dafür konnten wir einen Blick auf den Versus-Modus und drei Spielvarianten werfen: Dodgeball, Arms Race und Escalation. Am besten hat uns letztere Spielvariante gefallen. Der auf E-Sport getrimmte Modus sei nach Angaben von Fergusson für Spieler und Zuschauer gleichermaßen spannend. In der schnellen Escalation-Variante muss unser Team drei auf der Karte platzierte Punkte einnehmen. Gelingt uns das in sieben Runden, gehen wir als Sieger vom Feld. Hervorzuheben ist die Möglichkeit, beliebige Waffen nach einer verlorenen Runde platzieren zu können. Agiert das gegnerische Team etwa vorwiegend mit Shotguns, empfiehlt es sich, Lancer oder andere flinke Distanzwaffen als Pickups zu hinterlegen. Chaotischer geht's in Arms Race zur Sache. Hier erhält jedes Team die gleichen Waffen – und somit die gleichen Voraussetzungen. Die Mannschaft, die mit allen 13 Wummen mindestens drei Kills verzeichnet, gewinnt das Match. Dabei drückt uns das Spiel alle paar Minuten eine andere Waffe in die Hand.

Der Dodgeball-Modus erinnert hingegen an eines der Lieblingsspiele vieler Sportlehrer: Völkerball. Klar, Bälle werfen wir hier natürlich nicht. Stattdessen geht es gewohnt bleihaltig zur Sache. Schießt uns ein Gegenspieler ab, müssen wir erst einmal zuschauen. Ballert eines unserer Teammitglieder einen Gegner vom Bildschirm, dürfen wir wieder am Gefecht teilnehmen. Durch die schnellen Spielerwechsel ergibt sich bei Dodgeball ein durchaus dynamischer Spielverlauf. Nicht selten wurde aus einer vermeintlichen Niederlage noch ein Sieg erzwungen – selbst 1:5-Rückstände lassen sich noch aufholen. Dann ist das Gegröle unter Teamkameraden natürlich riesig. Ganz klar: Die Mehrspieler-Duelle machten uns am meisten Spaß. Mysteriös. Brutal. Vertraut. In *Gears of War 4* steckt *Gears of War*. Nicht mehr und nicht weniger. ❑




Das Kartensystem bringt eine neue Komponente in den Horde-Modus. Mit den Skill Cards legen wir zusätzliche Fähigkeiten für unseren Helden fest.

DAVID MEINT



„Bekanntes Spielkonzept aufgebohrt: Gears bleibt Gears."

Gears of War 4 scheint genau das Spiel zu werden, das man sich vorstellt. Nicht mehr und nicht weniger. Ich glaube, dass die neuen *Gears*-Entwickler diesen Schritt bewusst gewählt haben. Schließlich gestaltet es sich alles andere als einfach, eingefleischten Fans das Spiel zu präsentieren, das sie erwarten. Für meinen Geschmack lehnen sich die Entwickler jedoch etwas zu wenig aus dem Fenster. Vor allem in der Kampagne wünsche ich mir mehr Wow-Effekte. Die Mehrspieler-Modi dürften Serienneulinge und Core-Spieler auf längere Sicht unterhalten. Allein schon wegen des E-Sport-Aspekts beim Versus- und der neuen Features im Horde-Modus 3.0.

VIDEO GAMES LIVE™

IN CONCERT

mit Tommy Tallarico

MUSIK DER BESTEN VIDEOSPIELE LIVE
MIT ORCHESTER UND CHOR

NÜRNBERG
Meistersingerhalle
12.11.2016
19:30 UHR

BERLIN
Tempodrom
13.11.2016
20:00 UHR



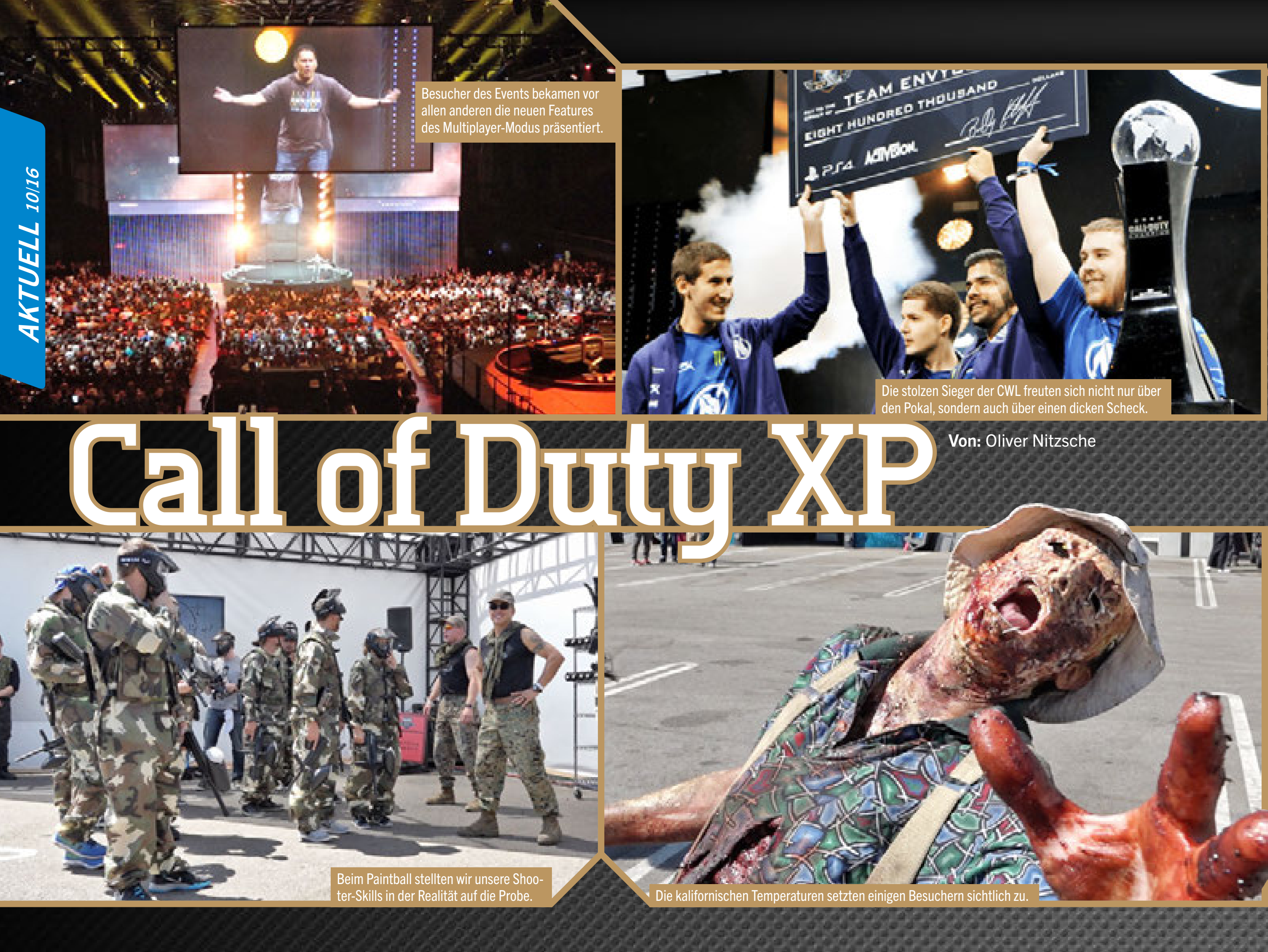
“Incredible! Dramatic!” – BBC News

„Die Show ist ein audiovisuelles Erlebnis” - BILD



Tickets erhältlich unter: www.eventim.de oder
www.videogameslive.com





Besucher des Events bekamen vor allen anderen die neuen Features des Multiplayer-Modus präsentiert.

Die stolzen Sieger der CWL freuten sich nicht nur über den Pokal, sondern auch über einen dicken Scheck.

Beim Paintball stellten wir unsere Shooter-Skills in der Realität auf die Probe.

Die kalifornischen Temperaturen setzten einigen Besuchern sichtlich zu.

Call of Duty XP

Von: Oliver Nitzsche

Activision hat uns zum größten *Call of Duty*-Event nach L. A. eingeladen, inklusive Anspielsessions zum neuesten Serienteil und viel E-Sport-Action.

Ort: Inglewood, Los Angeles
Besucher: 6.000
Datum: 2. bis 4. Sept. 2016

Mit jedem Teil der Reihe flammt er wieder auf: Der Hype um *Call of Duty*. Die Mischung aus packender Solokampagne und süchtig machendem Multiplayer-Erlebnis elektrisiert jedes Jahr viele Spieler. Und was ist für einen *CoD*-Fan das Höchste? Ein Besuch auf dem weltweit größten *Call of Duty*-Fan-Event, das in diesem Jahr vom 2. bis 4. September in Los Angeles stattfand. Aus aller Welt reisten Shooter-Fans an, um exklusive Einblicke in den neuesten Teil *Infinite Warfare* zu erhaschen, ihre Lieblingsserie zu feiern und einfach nur um Spaß zu haben. Wir haben ein Wochenende unter den „*Call of Duty*-Fanboys" verbracht – und bereuen keine Sekunde!

E-Sports statt Gossensprache

Stattgefunden hat die diesjährige Call of Duty XP in Inglewood. Im Inneren der riesigen, als Forum bezeichneten roten Halle, die übrigens einst den Basketballprofis der Los Angeles Lakers als Heimatstadion diente, fand im Rahmen der Veranstaltung auch ein bedeutendes, professionelles E-Sport-Event statt! Das Finale der *Call of Duty* World League war zweifellos das Highlight vieler Besucher.

Welcher Popularität sich *CoD* in der amerikanischen E-Sport-Szene erfreut, war hier über das gesamte Wochenende deutlich spürbar. Insgesamt 32 Teams aus aller Welt traten gegeneinander an. Je näher es aufs Finale zuging, umso mehr wurden den entscheidende Manöver und spektakuläre Kills mit Jubel und tosendem Applaus belohnt. Auch die Sitzreihen des Forums füllten sich zusehends mit E-Sport-Enthusiasten, die ihre Teams vor Ort mit Leidenschaft unterstützten.

Über eine Million Dollar Preisgeld

Nach drei spannenden Tagen voll intensiver Gefechte standen sich am Sonntag schließlich die beiden Finalisten gegenüber. Mit den Briten von Splyce hatte es zudem erstmals eine europäische Mannschaft ins Endspiel der von US-Teams dominierten Disziplin geschafft. Gegen die Profi-Spieler von EnVyUs sahen die Briten aber trotz hervorragender spielerischer Leistungen kein Land mehr. Nach einem mehr als deutlichen 3:1-Sieg durfte sich EnVyUs aber nicht nur über den Pokal, sondern auch über die Siegerprämie von 800.000 US-Dollar freuen. Für das zweitplatzierte Team Splyce gab es immerhin 250.000 US-Dollar.

Wer mit E-Sport wenig am Hut hat, konnte sich an diversen Stationen im Außenbereich schon jetzt ein Bild von *Call of Duty: Infinite Warfare* machen. Die Anspiel-Eindrücke findet ihr gesondert auf den nächsten Seiten. Auch abseits wilder Bildschirm-Ballerei gab es auf der Call of Duty XP so einiges zu tun.

No pain, no gain!

Zum Beispiel Paintball! In Fünferteams färbten wir unsere Gegner auf einem detaillierten Nachbau der Nuketown-Map farbenfroh ein. Das eigentliche Ziel, eine Flagge in der Mitte des Spielfelds zu hissen, geriet zwischen vorbeifliegenden Farbkugeln und schreienden Kollegen aber recht schnell in Vergessenheit. Auch wenn wir in Sachen Movement natürlich nicht mit den Spezialisten aus *Black Ops 3* mithalten konnten – unser Team aus deutschen Journalisten hat sich wirklich gut geschlagen und den Gegnern ein buntes Spektrum schmerzhafter Treffer beschert.

Auch wenn der Hype um die Serie einem übertrieben erscheinen mag, war die XP wieder einmal eine tolle Veranstaltung mit vielen sehr enthusiastischen (vor allem amerikanischen) Fans und zahlreichen unvergesslichen Momenten. ❑



Beim Mehrspielermodus von *Infinite Warfare* geht's hoch hinaus. Hier kämpfen wir auf einem frostigen Eisplaneten.

Call of Duty: Infinite Warfare

Genre: Action
Entwickler: Infinity Ward
Publisher: Activision
Termin: 4. November 2016

Sowohl den Mehrspieler- als auch den Zombie-Modus des neuen Serienteils konnten wir auf der Call of Duty XP ausgiebig anspielen.

Erschreckend gleich und doch ein bisschen anders – so fällt der Multiplayer-Modus von *Infinite Warfare* aus. Wenig überraschend geht Infinity Ward mit dem Mehrspielerteil des neuen *CoD*-Ablegers keine großen Wagnisse ein. Ebenfalls altbewährt, dafür aber mit viel Kitsch kommt der kompetitive Zombie-Modus daher. Auf der Call of Duty XP konnten wir uns von beiden Spielvarianten selbst ein Bild machen.

Combat Rigs statt Spezialisten

Wie *Black Ops 3* setzt auch *Infinite Warfare* auf schnelles Movement. Wallruns, Slides und Boost-Jumps sind also wieder mit von der Partie. Wer den Vorgänger gespielt hat, fühlt sich daher sofort zu Hause. Eine schlechte Sache ist das freilich nicht, aber wer sich revolutionäre Neuerungen versprochen hat, wird enttäuscht werden. Die Combat Rigs stellen die wohl interessanteste Neuerung dar. Die Kampfanzüge lösen im Grunde die Spezialisten aus *Black Ops 3* ab. Jedes Combat Rig gewährt Zugriff auf eine aktive Fähigkeit und einen Payload. Diese stellen äußerst mächtige Waffen dar, die aktiv werden, sobald wir eine bestimmte Menge Schaden ausgeteilt haben. In etwa so wie die Ulti in einem MOBA. Das Warfighter-Rig verfügt beispielsweise über eine besondere Schnellfeuerwaffe mit mehreren Läufen. Deren spezielle Munition prallt an Hindernissen ab, ohne dabei an Tödlichkeit zu verlieren. Geschickt eingesetzt, schalten wir damit sogar Gegner in Deckung aus.

Waffen-Crafting für Anfänger

Auch unsere normale Bewaffnung lässt sich im neuen *Call of Duty* upgraden. *Infinite Warfare* bietet dazu eine Art Crafting-System. Ja, richtig gehört! Aber keine Angst, Rohstoffe abbauen müssen wir hier natürlich nicht. Es reicht völlig, wenn wir die Ingame-Währung Salvage durch erfolgreiches Spielen anhäufen. Damit können wir unsere Standard-Waffen zu mächtigen Prototyp-Wummen ausbauen.

Zombies in Spaceland

Der Modus Zombies in Spaceland stellt eine nette und sehr deutliche Abwechslung zur kompetitiven Mehrspielerkomponente von *Call of Duty: Infinite Warfare* dar. Unter dem Schein von Neonlichtern und begleitet von Pop-Mucke ziehen wir zusammen mit drei verbündeten Spielern los, um uns durch endlose Gegnerwellen zu schnetzeln. Am grundlegenden Spielprinzip hat sich auch hier wenig geändert. Zombies in Spaceland lebt einfach von Verrücktheiten. Das beginnt schon bei der hanebüchenen Rahmenhandlung um einen wahnsinnigen Horror-Regisseur und vier Laienschauspieler und endet bei den Pick-ups, die wir von den hirnlosen Horden erbeuten können. Diese gewähren uns mit etwas Glück einen taktischen Nuklearschlag, der alle Zombies auf der Map auf einmal ins Jenseits befördert. Mit so einem Raketenangriff endete unsere Anspielsession auch nach rund 15 Minuten. Das 80er-Gedudel hatten wir aber noch deutlich länger im Ohr. ❑



Die neuen Combat Rigs sehen nicht nur beeindruckend aus, sondern verleihen uns auch Spezialfähigkeiten.

Bei Zombies in Spaceland kämpfen wir uns durch endlose Horden hirnloser Zombies (mit modischer Geschmacksverirrung).

Call of Duty: Modern Warfare Remastered

Zurück auf den Boden! Die Gefechte in *Modern Warfare* unterscheiden sich deutlich von neuen Serienablegern.

Alte Liebe rostet nicht: Wir verraten, warum *Modern Warfare* auch im Jahr 2016 noch Spaß macht.

Genre: Action
Entwickler: Infinity Ward
Publisher: Activision
Termin: 4. November 2016

Zur Mehrspieler-Dreifaltigkeit von *Call of Duty: Infinite Warfare*, zu deren Huldigung wir auf der Call of Duty XP beitragen durften, gehört auch die Neuauflage von *Modern Warfare*. Nach futuristischen Weltraumeskapaden und Stand-Your-Ground-Gefechten gegen die hirnlosen Horden holte uns der Mehrspielermodus der Portierung ganz schnell auf den Boden zurück – und zwar wortwörtlich!

Revival des Shooter-Opas

Vor allem beim Tempo des aufgebohrten Klassikers merkten wir, wie deutlich sich die Legacy-Dreingabe doch vom Hauptspiel *Infinite Warfare* unterscheidet. Statt blitzschnellem Movement ist in *Modern Warfare* langsames und bedachtes Vorgehen angesagt. Einfach ins offene Feld sprinten endet schnell mit dem virtuellen Tod.

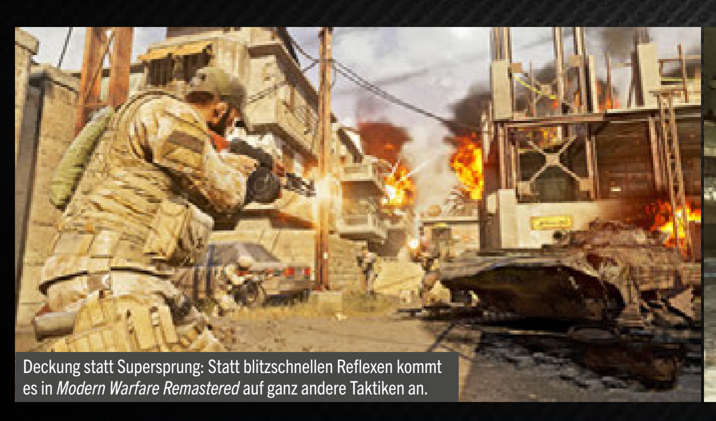
Stattdessen sondieren wir die Lage aus sicherer Deckung, geben Schüsse zielsicher und mit Bedacht ab und huschen in Feuerpausen von Haus zu Haus. Dabei fällt besonders auf, welchen Quantensprung die Reihe seit *Modern Warfare*, der ersten *Call of Duty*-Auskopplung in der Moderne, doch zurückgelegt hat! Trotzdem: Grundlegende Elemente wie Spielmodi, Waffenzusatzsystem oder Lane-basierte Karten haben auch bis in die aktuellen Serienableger überdauert.

Nicht altbacken: Waffen und Maps

Nicht nur das Movement, sondern auch die Waffenauswahl fällt in *Modern Warfare Remastered* deutlich klassischer aus. Statt Plasma-Granaten und Railguns wählen wir das Sturmgewehr, Shotgun oder MP. Selbst nach Jahren können die Waffen mit solidem Sound und tollem Feedback überzeugen. Nach wie vor zu überzeugen wissen auch die klassischen Maps. Den Schlachtfeldern merkt man einfach an, warum *Modern Warfare* damals zu den beliebtesten Mehrspielertiteln überhaupt gehörte.

Innen hui – außen nur … na ja

Spurlos gealtert ist der Titel selbst aber auch nicht, auch wenn sich Raven Software alle Mühe gibt, die gröbsten optischen Mängel bei der Portierung zu kaschieren. Vor allem bei Feuer- und Partikeleffekten merkt man dem Titel sein Alter aber dennoch an. Dem Spielspaß tut das jedoch keinen Abbruch. Wer sich selbst von der heutigen Qualität von *Modern Warfare* überzeugen möchte oder auch mal Lust auf eine Zeitreise ins Erscheinungsjahr 2007 hat, erhält den Titel zusammen mit der Legacy-, Legacy Pro-, oder Digital Deluxe Edition von *Call of Duty: Infinite Warfare*.



Deckung statt Supersprung: Statt blitzschnellen Reflexen kommt es in *Modern Warfare Remastered* auf ganz andere Taktiken an.



Nach einer Partie Domination auf Overgrown ging es in unserer Anspielsession auch auf Crash gut zur Sache.

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Glühende Lasersalven, heranzischende Raketen und ein actionreiches Effektfeuerwerk sorgen im Rogue-like-Space-Shooter *Everspace* für dauerhafte Adrenalinschübe. Was die Early-Access-Version inhaltlich verspricht, lest ihr in diesem Vorschau-Artikel.

Von: Stefan Weiß

Everspace

Der schnelle Tod im Weltraum gehört hier zum Early-Access-Pilotenalltag!

Genre: Weltraumshooter
Entwickler: Rockfish Games
Publisher: Rockfish Games
Termin: 14. September 2016 (Early Access)

Wer als furchtloser Raumpilot in *No Man's Sky* vor Langeweile gähnt, darf sich in *Everspace* aufs Sterben am laufenden Band einstellen. Der Space-Shooter, der ab dem 14. September 2016 als Early-Access-Titel auf Steam, GOG oder im Windows 10 Store erhältlich ist, setzt auf konsequente Dogfight-Action. Das kleine Hamburger Team Rockfish Games blickt dabei auf reichlich Erfahrung zurück. Unter dem Namen Fishlabs veröffentlichten die Entwickler zwischen 2006 und 2013 schon die populäre Space-Ballerei-Saga *Galaxy on Fire*, die mit Teil 2 auch auf dem PC ihr ganz ordentliches Debüt feierte.

Rogue-like ist in

In *Everspace* steuert ihr einen von drei verschiedenen Raumjägern. Das Ziel dabei ist, ausgehend von eurem Start-Hangar insgesamt sechs Weltraum-Sektoren in sogenannten Runs zu überleben. Jeder Sektor ist wiederum in mehrere Zonen aufgeteilt, die jeweils einen Start- und Endpunkt besitzen. Sobald ihr den Endpunkt per Raumsprung erreicht, habt ihr in der Regel die Auswahl zwischen zwei oder drei neuen Zielsektoren, durch die ihr euren Weg fortsetzt. Ein Zufallsgenerator bestimmt, wie die einzelnen Zonen beschaffen sind. Das betrifft beispielsweise Häufigkeit und Stärke der Gegner, die Anzahl von Raumstationen, Asteroiden, Reparatur- und Handelsposten etc. Durch Kämpfe und Erkundung gelangt ihr an verschiedenste Rohstoffe, Baupläne und Credits, mit denen ihr euer anfänglich schwaches Raumschiff Stück für Stück verbessert. Das Problem bei der Sache ist allerdings, dass gesammelte Rohstoffe und gefundene Ausrüstung sich im Nichts auflösen, sobald ihr abgeschossen werdet. Ihr startet dann erneut im Starthangar und euer Jäger ist wieder mit der Start-Ausrüstung bestückt. Lediglich gefundene Baupläne bleiben permanent freigeschaltet.

Mit der verdienten Kohle schaltet ihr hingegen zahlreiche Perks permanent frei. Damit lassen sich Waffen upgraden, Schild- und Rumpfstärke sowie kritischer Schaden erhöhen, die Chance auf wertvollere Beute verbessert sich und vieles mehr. Der Ausbau dieser Perks ist eines der zentralen Motivationselemente im Spiel. Auch hier gilt, dass sich das Hamstern von Credits nicht lohnt. Nach dem ersten Abschuss eines Runs steht



Kommunikationsanlagen lassen sich hacken, um so an nützliche Informationen zu gelangen.


Mithilfe eines umfangreichen Perk-Systems lässt sich euer Raumschiff nach und nach verbessern.

Im zweiten von sechs spielbaren Sektoren angekommen, erwarten uns schon anspruchsvollere Gegner. Den Weg durch die Zonen eines Sektors legt ihr auf der Karte durch die vorgegebenen Reisepunkte fest (siehe rechts).

euch das bis dahin erbeutete Geld im Hangar zur Verfügung. Wenn ihr es nicht ausgebt und keine Progression in der folgenden Zone erreicht, ist das angesparte Geld beim Teufel. Da die Perks mit zunehmender Upgrade-Stufe teurer werden, steigt auch der Anspruch und die Herausforderung pro Run: Nur wer es schafft, lange genug zu überleben, hat so die nötige Kohle für weitere Verbesserungen parat.

Story in Sicht

Damit die simplifizierte, aber unterhaltsam inszenierte Action-Ballerei auch länger Spaß macht, enthält die fertige Version einen nichtlinearen Storymodus. Durch die zahlreichen Bildschirmtode, die ihr zwangsweise erleidet, sollt ihr das Schicksal eures Piloten nach und nach ergründen. In einigen Sektoren sollen auch NPCs für zusätzliche Story-Inhalte sorgen. Details dazu verrät Rockfish Games bislang nicht, allerdings wird die Kampagne wohl Unterhaltung für 10 bis 20 Stunden bieten. Wer es besonders anspruchsvoll mag, wählt den verfügbaren Hardcore-Modus, der für Permadeath sorgt.

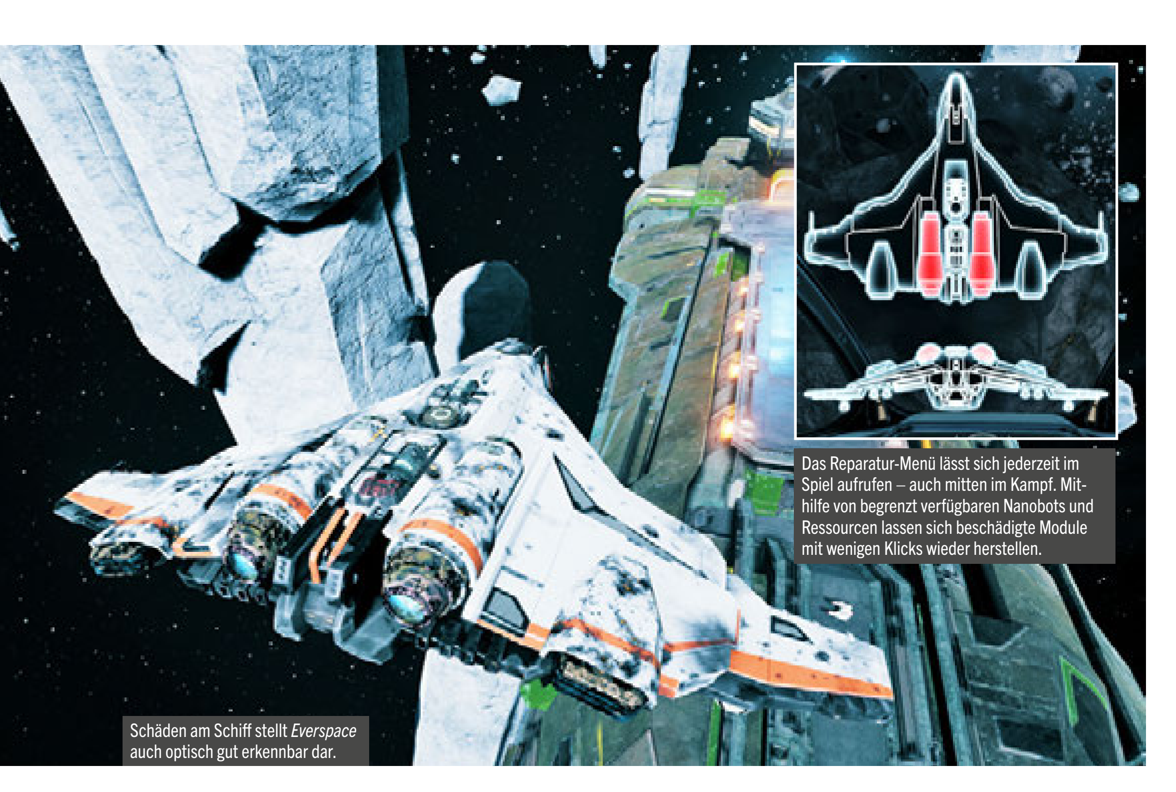
Schick und präzise

Grafisch punktet *Everspace* mit einer flotten Unreal Engine, die für hüsche Effekte sorgt. Die unkomplizierte Arcade-Steuerung funktioniert sowohl mit Maus/Tastatur als auch mit Gamepad tadellos. Für die zahlreich auftretenden Dogfights im Spiel ist das aber auch dringend nötig. Die verschiedenen Alien- und Outlaw-Gegner agieren sehr wendig, setzen Drohnen sowie Raketen ein und halten euch damit ganz schön auf Trab. Am ehesten lassen sich die Kämpfe mit den Gefechten in *Freelancer* vergleichen.

Im fertigen Spiel soll es auch VR-Unterstützung für Oculus Rift und HTC Vive geben. Sollte dieses Feature bis zum geplanten Release 2017 noch nicht erreicht sein, wollen es die Entwickler per kostenlosem DLC-Patch nachliefern.

Was kostet mich *Everspace*?

Wer mit einer Pre-Order-Version liebäugelt, kann diese auf gog.com für rund 25 Euro erwerben. Die Early-Access-Version auf Steam kostet 28 Euro. Die Release-Fassung des Spiels soll laut Herstellerangaben etwa 36 Euro kosten. ❑



Das Reparatur-Menü lässt sich jederzeit im Spiel aufrufen – auch mitten im Kampf. Mithilfe von begrenzt verfügbaren Nanobots und Ressourcen lassen sich beschädigte Module mit wenigen Klicks wieder herstellen.

Schäden am Schiff stellt *Everspace* auch optisch gut erkennbar dar.

STEFAN MEINT



„Arcadig-kurzweilige Space-Action – genau mein Ding!“

Es muss nicht immer das abendfüllende, ausufernde Spiel-Epos sein, um für Herausforderungen und Spaß zu sorgen. *Everspace* spielt sich erfreulich unkompliziert und flott und bleibt dank der immer neuen Zufalls-Situationen im hübsch anzuschauenden Weltraum spannend. „Wie lange bleibe ich wohl in diesem Run am Leben und welche Upgrades finde ich?“ – Mit diesen Fragen stürze ich mich immer wieder gern in eine neue Dogfight-Schlacht. Die Beimischung der Rogue-like-Elemente sowie die Anleihen an *FTL* passen zudem gut ins Konzept von *Everspace*. Auf den angekündigten Kampagnen-Modus bin ich schon sehr gespannt, da er der flott angelegten Hatz durch die zahlreichen Zufalls-Szenarien noch eine gehörige Portion Story-Zusammenhalt verleihen könnte.

KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

FORZA HORIZON 3

Brandheiße Spieleindrücke zu Microsofts Racing-Spektakel!

Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns ein Testmuster vom neuen Action-*Forza* für die Xbox One. Den Test zur PC-Fassung, die dank 4K-Unterstützung und nicht festgelegter Framerate grafisch noch einen Tick besser als die bereits schon sehr ansehnliche Xbox-Version aussehen sollte, liefern wir euch in der kommenden PC Games beziehungsweise zum Release des Spiels auf unserer Homepage unter www.pcgames.de. Unsere Eindrücke von den ersten Spielstunden des Open-World-Rennspiels sind durchweg positiver Natur – das actionorientierte Gameplay in seiner (teils auch zu) coolen Aufmachung fesselt von der ersten Minute an. Die Fahrphysik ist gewohnt großzügig zu Gunsten spektakulärer Action ausgelegt, fühlt sich aber noch realistisch und passend zu den Fahrzeugen an. Die Aufgaben bieten von Beginn an Abwechslung in jeder Hinsicht: Showrennen, PR-Stunts, Rivalen und das in den unterschiedlichsten Umgebungen. Los geht's zum Beispiel mit einem Offroad-Rennen voller Sprünge und Wasserlöcher im dichten Dschungel gegen einen Jeep, der von einem Helikopter irrwitzig durch die Bäume geschleppt wird; als nächstes sitzt man schon bei Höchstgeschwindigkeit am Steuer eines Edel-Lambos, ballert über breite Straßen in Richtung Meer und dann bei traumhafter Kulisse am Strand entlang. Und so geht es die ersten Stunden weiter: Blitzer, Scheunenfunde, Querfeldeinrennen, Rivalen-Herausforderungen, Sprünge, neue Gegenden erkunden und viele weitere Aufgaben, für die man mit Autos, Credits, Fans, Erfahrungspunkten, Radiosendern und weiteren Goodies überhäuft wird. Erfreulich ist, dass man recht viel Freiheit bei der Autoauswahl hat und dann entsprechende Rennen für die gewählten Klasse angeboten werden. Hinzu kommen selbst erstellbare Veranstaltungen sowie der von uns noch nicht gespielte, aber offensichtlich umfangreiche Online-Modus. Neben dem umfangreichen Fuhrpark, der gigantischen Spielwelt und der sauberen Präsentation fielen uns mehr oder weniger sinnvolle Kleinigkeiten auf: Der Kauf von individuellen Upgrades ist unkompliziert, das intelligente Navi namens Anna funktioniert gut, die Drohne ist ein cooles Feature, um Scheunenfunde schnell in der großen Spielwelt ausfindig zu machen, und die Riesenauswahl an Hupen setzt dem umfangreichen Design-Editor die Krone auf. Nachdem *Forza Motorsport 6 Apex* bereits einen ordentlichen – wenn auch nicht unumstrittenen – Serien-Einstand auf Windows-10-Rechnern hingelegt hat, wird die Marke *Forza* spätestens mit *Horizon 3* richtig auf dem PC ankommen. ❑

Info: www.xbox.com



Die Spielwelt bietet viel Abwechslung – so findet ein Teil des Festivals etwa im traumhaften Surfers Paradise statt.

SYSTEM SHOCK 3

SHODAN wieder mit an Bord


SHODAN ist auch im dritten Teil von *System Shock* mit von der Partie.

Nach der Ankündigung von *System Shock 3* im vergangenen Dezember hat Otherside Entertainment Stillschweigen über die heißersehnte Fortsetzung bewahrt. Nun meldete sich Branchenurgestein und leitender Entwickler Warren Spector endlich zurück. So verriet er in einem Interview, dass *System Shock 3* direkt an das Ende des Vorgängers anknüpft. Ebenso sollen die Protagonisten von Teil 1 sowie 2 – Subject L9546 beziehungsweise Soldier G65434-2 – wieder mit an Bord sein und ebenso wird die manipulative künstliche Intelligenz SHODAN eine prominente Rolle einnehmen. Vor allem die Frage nach ihrer Motivation, die Menschheit auszurotten, soll im dritten Teil geklärt werden. ❑

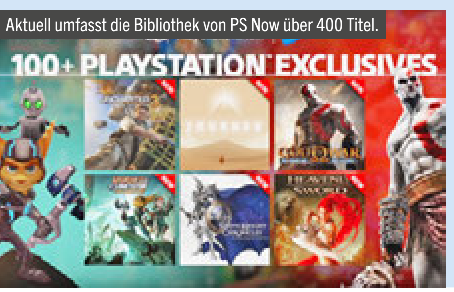
Info: www.othersideentertainment.com

PLAYSTATION NOW

PS3-Klassiker für den PC!

„Playstation Now ist ein revolutionärer neuer Streaming-Service, der die klassischen Playstation 3 Gaming-Erlebnisse auf eure Playstation 4 bringt – und das komplett ohne Downloads oder Discs", beschreibt Sony den Streaming-Dienst, den das Unternehmen auf der Elektronikmesse CES Anfang 2014 vorstellte. Das Ziel: Mit Playstation Now sollen sich Spiele (aktuell enthält die Bibliothek mehr als 400 Titel) unkompliziert auf möglichst vielen Endgeräten zocken lassen – nicht nur auf der Playstation 4. Um den Dienst nutzen zu können, sind jedoch eine kostenpflichtige Mitgliedschaft (in den USA 19,99 Dollar im Monat) und eine Internetverbindung notwendig. Jüngst stellte Sony den Service für Windows-PCs vor. Nach Belgien, Großbritannien und den Niederlanden startete die PC-Version von PlayStation Now vor kurzem auch in Nordamerika. Deutsche Spieler müssen sich noch in Geduld üben – einen Termin nennt Sony bislang nicht. ❑

Info: www.playstation.com



Aktuell umfasst die Bibliothek von PS Now über 400 Titel.

HALO 5: FORGE BUNDLE

Master Chief ist wieder da!



Mit dem kostenlosen Karten-Editor könnt ihr mit bis zu 16 Spielern eure eigenen Kreationen ausprobieren.

Endlich wieder ein *Halo* für den PC! Jedenfalls fast, denn mit *Forge: Halo 5 – Guardians Edition for Windows 10* ist der Karten-Editor für die Mehrspielerpartien des fünften Teils der Saga um Master Chief seit dem 8. September kostenlos im Windows-Store erhältlich. Mit dem 35 Gigabyte großen Tool lassen sich Maps im Vergleich zur Konsolenfassung relativ leicht bauen – Maus und Tastatur sei Dank! Zudem freuen sich Besitzer von High-End-PCs über eine 4K-Unterstützung, die das Ausprobieren der eigenen Kreationen mit bis zu 16 Spielern zu einem Augenschmaus machen. Einziger Wermutstropfen des Gratis-Editors dürfte – wie der Titel bereits andeutet – die Windows-10-Exklusivität sein. Ob man in Zukunft auch die Einzelspielerkampagne von *Halo 5: Guardians* auf dem PC spielen können wird, hat Microsoft indes immer noch nicht verraten. Zumindest haben die Redmonder anklingen lassen, dass der nächste Teil parallel für die Xbox One und den PC entwickelt wird. ❑

Info: www.microsoft.com

DUAL UNIVERSE

Sandkasten-Universum

Bis zum 11. Oktober bittet das Indie-Studio Novaquark um finanzielle Unterstützung für ihr überaus ambitioniertes Projekt namens *Dual Universe*. Das fertige Spiel soll über ein riesiges Universum verfügen, das auf dem sogenannten „Emergent Gameplay" basiert. Durch die Interaktionen der Spieler werden Dinge wie Wirtschaft, Politik, Handel und Kriegsführung im Spiel bestimmt. Auf Millionen von Planeten können Spieler zudem ihre eigenen Bauwerke sowie Raumschiffe nach eigenen Wünschen zusammenbauen. Dabei soll das Bauen der Vehikel dank der auf Voxel basierenden Grafik-Engine relativ leicht von der Hand gehen, wie kurze Videos auf der Kickstarter-Seite veranschaulichen. Bis zum Redaktionsschluss hatte Novaquark über die Hälfte der veranschlagten 500.000 US-Dollar gesichert. ❑

Info: www.dualthegame.com



Dank der Voxel-Grafik-Engine soll der Bau von Raumschiffen leicht von der Hand gehen.

MASS EFFECT: ANDROMEDA

Erste Gameplay-Szenen

Im Rahmen der Sony-Pressekonferenz zur Enthüllung der PS4 Pro zeigte Bioware erste Gameplay-Szenen aus dem vierten Teil der *Mass Effect*-Reihe. Viel zu sehen gab es allerdings nicht – der vorgestellte Bereich war eine finstere Höhle, außer einer kurzen Cutscene bewunderte man vor allem den Rücken des herumspazierenden Helden sowie dessen ungelenke Animationen. Mit Versprechungen, aus den Fehlern von *Dragon Age: Inquisition* (der letzte wichtige Release des Studios) gelernt zu haben, versuchte Studioleiter Aaryn Flynn die beunruhigten Fans milde zu stimmen. Das Quest-Design in *Mass Effect: Andromeda* solle abwechslungsreich ausfallen, langweilige Sammelaufgaben der Vergangenheit angehören. Befürchtungen, auch eine erneute Verschiebung betreffend, wird eventuell der N7-Tag am 7. November zerstreuen: Bioware plant wohl, an diesem Datum weitere Informationen zum Sci-Fi-Rollenspiel preiszugeben. Zumindest wurde dies von Flynn auf Twitter angedeutet. ❑

Info: https://www.masseffect.com



Das Team erforscht in der kurzen Szene eine Höhle. Allzu kalt scheint es dort nicht zu sein.

ER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++

NORDIC GAMES WIRD THQ NORDIC

Publisher Nordic Games hat sich im September in THQ Nordic umbenannt. Das schwedische Unternehmen hatte sich bereits vor zwei Jahren infolge der THQ-Insolvenz die Rechte an mehreren ehemalige Spieleserien wie *Darksiders*, *Supreme Commander* und *Red Faction* gesichert. Anlässlich der Umbenennung brachte der Hersteller eine überarbeitet Fassung von *Titan Quest* als eine Anniversary Edition heraus. In Zukunft will man laut eigenen Angaben die Marke THQ wieder zum Leben erwecken, insgesamt sollen 13 Spielereihen neu belebt werden.

Info: http://www.thqnordic.com

EVE ONLINE WIRD FREE2PLAY

Entwickler CCP will das Weltraum-MMO-Spiel ab November kostenlos für alle Spieler verfügbar machen. Jedoch wird man auch weiterhin am Abo-Modell festhalten. Free2Play-Kunden müssen daher mit einigen Einschränkungen zurecht kommen.

Info: http://www.eveonline.com

INTERPLAY VERKAUFT MARKEN

Der Publisher hinter so legendären Rollenspielereihen wie *Baldur's Gate* und *Fallout* veräußert einen Großteil seiner Markenrechte. Insgesamt stehen rund 70 Serien zum Verkauf an, darunter zum Beispiel *Earthworm Jim*, *Descent* und *Freespace*.

Info: http://www.interplay.com

BONFIRE STUDIOS GEGRÜNDET

Der ehemalige Vice President of Game Design von Blizzard Entertainment, Rob Pardo, sowie andere Ex-Mitarbeiter des *Warcraft*-Entwicklers haben ein neues Studio gegründet. Das erste Spiel von Bonfire wird vermutlich ein Online-Multiplayer-Titel.

Info: http://www.bonfirestudios.com

SPIELE UND TERMINE

Die wichtigsten Spiele der kommenden Monate und ihre Veröffentlichungstermine (Änderungen vorbehalten)

Legende: ▶ Terminänderung ▶ Neuankündigung ▶ Vorschau in dieser Ausgabe EARLY ACCESS Als Alpha- oder Betaversion erhältlich

	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	PUBLISHER	RELEASE
	Aer	Action-Adventure	Forgotten Key	Daedalic	4. Quartal 2016
	Agents of Mayhem	Action	Volition	Deep Silver	2017
▶	Agony	Adventure	Mad Mind Studio	Mad Mind Studio	2. Quartal 2017
	Aragami	Action	Lince Works	Lince Works	4. Quartal 2016
	Ark: Survival Evolved EARLY ACCESS	Survival-Action	Instinct Games	Studio Wildcard	4. Quartal 2016
	Armored Warfare	Mehrspieler-Action	Obsidian Entertainment	Obsidian Entertainment	2016
	Ashen	Action-Rollenspiel	Aurora 44	Microsoft	2016
	Battle Tech	Rundentaktik	Harebrained Schemes	Harebrained Schemes	1. Quartal 2017
Seite 24	Battlefield 1	Ego-Shooter	Dice	Electronic Arts	21. Oktober 2016
	Below	Action-Adventure	Capybara Games	Capybara Games	Nicht bekannt
	Blitzkrieg 3 EARLY ACCESS	Echtzeitstrategie	Nival Interactive	Nival Interactive	4. Quartal 2016
	Call of Cthulhu	Rollenspiel	Cyanide	Focus Home Interactive	2017
Seite 32	Call of Duty: Infinite Warfare	Ego-Shooter	Infinity Ward	Activision	4. November 2016
	Civilization 6	Rundenstrategie	Firaxis	2K Games	21. Oktober 2016
	Conan Exiles	Survival-Action	Funcom	Funcom	2017
	Crackdown 3	Action	Reagent Games	Microsoft	2017
	Cuphead	Jump & Run	Studio MDHR	Studio MDHR	2016
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt	CD Projekt	Nicht bekannt
	DayZ EARLY ACCESS	Survival-Action	Bohemia Interactive	Bohemia Interactive	2016
	Dead Island 2	Action	Sumo Digital	Deep Silver	2016
▶	Dead Rising 4	Action	Capcom	Microsoft	6. Dezember 2016
	Die Gilde 3	Wirtschaftssimulation	Golem Labs	THQ Nordic	2016
▶	Die Zwerge	Rollenspiel	King Art	Eurovideo	1. Dezember 2016
	Dishonored 2: Das Vermächtnis der Maske	Action	Arkane Studios	Bethesda	11. November 2016
	Divinity: Original Sin 2 EARLY ACCESS	Rollenspiel	Larian Studios	Larian Studios	2. Quartal 2017
	Dreadnought	Action	Yager	Grey Box	2016
	Dropzone	Echtzeitstrategie	Sparkypants	Gameforge	2016
NEU	Echo	Action	Ultra Ultra	Ultra Ultra	2. Quartal 2017
	Eitr	Action-Rollenspiel	Eneme Entertainment	Devolver Digital	2016
	Elex	Rollenspiel	Piranha Bytes	THQ Nordic	1. Quartal 2017
	Endless Space 2 EARLY ACCESS	Rundenstrategie	Amplitude Studios	Sega	2016
Seite 36	Everspace EARLY ACCESS	Weltraum-Action	Rockfish Games	Rockfish Games	2017
	Factorio EARLY ACCESS	Aufbaustrategie	Wube Software	Wube Software	3. Quartal 2017
	FIFA 17	Sport	EA Sports	Electronic Arts	29. September 2016
	Final Fantasy 15	Rollenspiel	Square Enix	Square Enix	Nicht bekannt
	For Honor	Action	Ubisoft Montreal	Ubisoft	14. Februar 2017
▶	Friday the 13th: The Game	Action	Illfonic	Gun Media	4. Quartal 2016
	Full Throttle Remastered	Adventure	Double Fine	Double Fine	2016
Seite 28	Gears of War 4	Action	The Coalition	Microsoft	11. Oktober 2016
	Ghost Recon: Wildlands	Action	Ubisoft Paris	Ubisoft	7. März 2017
▶	Gwent: The Witcher Card Game	Strategie	CD Projekt	CD Projekt	2017
	Halo Wars 2	Echtzeitstrategie	343 Industries/Creative Assembly	Microsoft	21. Februar 2017
	Hand of Fate 2	Action-Rollenspiel	Defiant Development	Defiant Development	1. Quartal 2017
	Hellblade: Senua's Sacrifice	Action	Ninja Theory	Ninja Theory	2016
NEU	Hitman: Die komplette erste Season	Action	Io-Interactive	Square Enix	31. Januar 2017
	Hob	Action-Adventure	Runic Games	Runic Games	Nicht bekannt
	Insurgency: Sandstorm	Ego-Shooter	New World Interactive	Focus Home Interactive	2017
▶	Killing Floor 2	Mehrspieler-Shooter	Tripwire Interactive	Tripwire Interactive	18. November 2016
	Kingdom Come: Deliverance EARLY ACCESS	Rollenspiel	Warhorse Studios	Warhorse Studios	2017

ECHO



In einer Art *Splinter Cell* infiltriert ihr einen prächtigen Palast. Feindlich gesinnte Klone der Spielfigur merken sich deren Aktionen und lernen so neue Verhaltensweisen wie den Umgang mit Schusswaffen.

HITMAN: DIE KOMPLETTE ERSTE SEASON



Keine Lust auf Episoden-Inhalte? Ende Januar 2017 gibt es endlich die Komplett-Box mit allen Aufträgen der jüngsten Agent-47-Inkarnation. Für die Retail-Version wird der Vollpreis von ca. 60 Euro fällig.



SHADOW WARRIOR 2

Die brutale Schnetzelei mit Koop-Modus ist mittlerweile vorbestellbar. Ulkiger Ingame-Bonus für alle Vorabkäufer: ein Katana, das wie eine Kettensäge funktioniert und Gegner im Nu filetiert.



THE WALKING DEAD: SEASON 3

Die erste von fünf Episoden erscheint im November. Neben der mittlerweile erwachsenen Serien-Heldin Clementine (links) spielt ihr auch den Neuzugang Javier.

SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	PUBLISHER	RELEASE
Lawbreakers	Ego-Shooter	Boss Key Productions	Nexon	2016
Lego Worlds EARLY ACCESS	Sandbox-Aufbauspiel	Traveller's Tales	Warner Bros. Interactive	2016
Seite 20 Mafia 3	Action	Hangar 13	2K Games	7. Oktober 2016
Masquerada: Songs and Shadows	Rollenspiel	Witching Hour Studios	Ysbryd Games	3. Quartal 2016
Mass Effect: Andromeda	Rollenspiel	Bioware	Electronic Arts	1. Quartal 2017
Metal Gear Survive	Mehrspieler-Action	Konami	Konami	2017
Moto Racer 4	Rennspiel	Artefacts Studio	Microids	13. Oktober 2016
Mount & Blade 2: Bannerlord	Rollenspiel	Taleworlds Entertainment	Taleworlds Entertainment	2017
Nier: Automata	Action-Rollenspiel	Platinum Games	Square Enix	1. Quartal 2017
Outcast: Second Contact	Action-Adventure	Appeal	Bigben Interactive	März 2017
Outlast 2	Horror-Adventure	Red Barrels	Red Barrels	1. Quartal 2017
Paladins: Champions of the Realms EARLY ACCESS	Mehrspieler-Shooter	Hi-Rez Studios	Hi-Rez Studios	2016
Paragon EARLY ACCESS	MOBA	Epic Games	Epic Games	2016
Planet Coaster EARLY ACCESS	Wirtschaftssimulation	Frontier Developments	Frontier Developments	17. November 2016
Seite 12 Prey	Action	Arkane Studios	Bethesda	2017
Psychonauts 2	Action-Adventure	Double Fine	Double Fine	2018
Quake Champions	Mehrspieler-Shooter	id Software	Bethesda	2017
Resident Evil 7	Survival-Horror	Capcom	Capcom	24. Januar 2017
Ride 2	Rennspiel	Milestone	Square Enix	7. Oktober 2016
Rime	Puzzlespiel	Tequila Works	Grey Box	2017
Rising Storm 2: Vietnam	Mehrspieler-Shooter	Antimatter Games	Tripwire Interactive	1. Quartal 2017
Rock of Ages 2: Bigger & Boulder	Geschicklichkeit	Ace Team	Atlus	4. Quartal 2016
Rollercoaster Tycoon World EARLY ACCESS	Wirtschaftssimulation	Nvizzio Creations	Bandai Namco	3. Quartal 2016
Sea of Thieves	Mehrspieler-Action	Rare	Microsoft	1. Quartal 2017
Shadow Warrior 2	Ego-Shooter	Flying Wild Hog	Devolver Digital	13. Oktober 2016
Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues EARLY ACCESS	Rollenspiel	Portalarium	Portalarium	2016
Silence	Adventure	Daedalic Entertainment	Daedalic Entertainment	15. November 2016
Sniper: Ghost Warrior 3	Ego-Shooter	City Interactive	Deep Silver	27. Januar 2017
Sniper Elite 4	Action	Rebellion	Rebellion	14. Februar 2017
South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe	Rollenspiel	Ubisoft San Francisco	Ubisoft	1. Quartal 2017
Space Hulk: Deathwing	Ego-Shooter	Streum On Studio	Focus Home Interactive	2016
Spellforce 3	Echtzeitstrategie/Rollenspiel	Grimlore Games	THQ Nordic	2. Quartal 2017
Squadron 42	Weltraum-Action	Cloud Imperium Games	Cloud Imperium Games	Nicht bekannt
Star Citizen EARLY ACCESS	Weltraum-Action	Cloud Imperium Games	Cloud Imperium Games	2017
State of Decay 2	Action	Undead Labs	Microsoft	2017
Steep	Sport	Ubisoft Annecy	Ubisoft	2. Dezember 2016
Styx: Shards of Darkness	Action	Cyanide	Focus Home Interactive	2016
Sudden Strike 4	Echtzeitstrategie	Fireglow Games	Kalypso Media	2. Quartal 2017
Syberia 3	Adventure	Microids	Microids	1. Dezember 2016
System Shock	Action-Rollenspiel	Night Dive Studios	Night Dive Studios	1. Quartal 2018
System Shock 3	Action-Rollenspiel	Otherside Entertainment	Otherside Entertainment	Nicht bekannt
The Bard's Tale 4	Rollenspiel	Inxile Entertainment	Inxile Entertainment	Oktober 2017
Seite 42 The Elder Scrolls: Legends EARLY ACCESS	Kartenspiel	Dire Wolf Digital	Bethesda	2016
The Inner World: Der letzte Windmönch	Adventure	Studio Fizbin	Headup Games	3. Quartal 2017
The Long Journey Home	Strategie	Daedalic Entertainment	Daedalic Entertainment	3. Quartal 2016
The Mandate	Echtzeitstrategie/Rollenspiel	Perihelion Interactive	Eurovideo	2017
The Surge	Action-Rollenspiel	Deck 13 Interactive	Focus Home Interactive	2017
The Walking Dead: Season 3 – A New Frontier	Adventure	Telltale Games	Telltale Games	November 2016
Thimbleweed Park	Adventure	Ron Gilbert und Gary Winnick	Ron Gilbert und Gary Winnick	Januar 2017
Titanfall 2	Ego-Shooter	Respawn Entertainment	Electronic Arts	28. Oktober 2016
Torment: Tides of Numenera EARLY ACCESS	Rollenspiel	Inxile Entertainment	Techland	1. Quartal 2017
Tyranny	Rollenspiel	Obsidian Entertainment	Paradox Interactive	2016
Unreal Tournament EARLY ACCESS	Mehrspieler-Shooter	Epic Games	Epic Games	Nicht bekannt
Urban Empire	Aufbaustrategie	Reborn Interactive	Kalypso	20. Januar 2017
Vampyr	Action-Rollenspiel	Dontnod Entertainment	Focus Home Interactive	2017
Warhammer 40.000: Dawn of War 3	Echtzeitstrategie	Relic Entertainment	Sega	2017
Warhammer 40.000: Inquisitor – Martyr	Action-Rollenspiel	Neocore Games	Neocore Games	2017
Watch Dogs 2	Action-Adventure	Ubisoft Montreal	Ubisoft	15. November 2016
Yooka-Laylee	Jump & Run	Playtonic Games	Team 17	1. Quartal 2017

Im Free2Play-Kartenspiel *The Elder Scrolls: Legends* schlüpft ihr in die Rolle eines Fantasy-Avatars und tragt spannende Duelle der Marke *Magic: The Gathering* beziehungsweise *Hearthstone* aus. Das Design der Karten und Charaktere ist dabei gelungen und hochwertig.

Genre: Strategie
Entwickler: Dire Wolf Digital
Publisher: Bethesda
Termin: 5. August 2016 (Open-Beta)

The Elder Scrolls: Legends

Von: Stefan Weiß

Bethesda rührt in seinem Spielekessel munter einen Eintopf aus *Hearthstone* und dem Klassiker *Magic* an: Das Ergebnis schmeckt!

Wie man ein gestandenes Rollenspiel-Universum ins Genre der Online-Sammelkartenspiele etabliert, zeigte Blizzard mit seinem gelungenen Release von *Hearthstone: Heroes of Warcraft* im Jahr 2014. Das Spielkonzept setzt dabei auf spannende Duelle. Karten lassen sich gewinnen oder kaufen, was die Spieler motiviert, neue Decks zu basteln und zu optimieren. Das funktioniert nach wie vor prima und zahlt sich wirtschaftlich aus. Das entging auch anderen Spieleherstellern nicht: Ubisoft etwa schickte 2015 *Might & Magic: Duel of Champions* ins Rennen. Auch Bethesda möchte gerne ein Stück vom großen Sammelkarten-Gewinn-Kuchen abhaben und kredenzt uns *The Elder Scrolls: Legends*, das sich aktuell in der Open-Beta spielen lässt.

Bekanntes Gameplay, gut verpackt

Man muss sich nichts vormachen, *Legends* wirkt von Anfang bis Ende einer Partie wie eine Mischung aus Blizzards *Hearthstone* und dem Urvater der Trading-Card-Games namens *Magic The Gathering*. Trotzdem oder gerade deshalb macht

WARUM KEIN TEST?

Bethesda selbst bezeichnet das Spiel zwar als fertig, allerdings bleibt *Legends* noch so lange in der Open-Beta-Phase, bis auch die Tablet-Versionen für iOS und Android für den Release bereit sind. Bethesdas Vize Pete Hines sprach auf der PAX West davon, dass dies „nicht mehr lange dauern würde“. Sobald *The Elder Scrolls: Legends* offiziell veröffentlicht ist, liefern wir zeitnah auch eine finale Testwertung für das Sammelkartenspiel nach.



Drei Siege im Versus-Modus sind für unsere aktuelle Tagesquest nötig, um eine Münzen- und Kartenbelohnung zu erhalten. Die Partien müssen dabei nicht in Folge gewonnen sein, was fair ist.

Die Duelle sind im Vergleich zu *Hearthstone* vom Spieltempo her gesehen oft langsamer, fallen dafür aber taktischer aus.

SPIELFELD UND KARTEN IN *THE ELDER SCROLLS: LEGENDS*

Runenmechanik: Alle fünf Lebenspunkte, die ein Heldenavatar verliert, geht einer seiner fünf Runensteine flöten. Als Folge davon zieht der Spieler sofort eine Karte aus seinem Deck, die er in der nächsten Runde quasi als Bonus ausspielen kann, sofern er die dafür nötigen Magiekosten aufbringt. Karten, die mit der Eigenschaft Prophezeiung versehen sind, darf man sogar sofort und kostenlos ausspielen. Durch diesen Balancing-Effekt ist es möglich, dass sich eine schon verloren geglaubte Partie noch überraschend gewinnen lässt, wenn man sein Deck mit entsprechend guten Prophezeiungs-Karten spickt.

Kartendetails: Zusätzliche Effekte und Boni, die aktuell auf einer Karte wirken, lassen sich anhand von eingeblendeten Pop-up-Fenstern ablesen, wenn ihr die entsprechende Karte anvisiert.

Karteninfo: Die jeweiligen Magiekosten, um eine Karte zu spielen, sind in der oberen linken Ecke angegeben. In der Mitte links steht der Angriffs-, rechts der Verteidigungswert.

Zwei-Zonen-System: Karten, die ihr auf der rechten Seite des Spielfeldes ausspielt, unterliegen dem sogenannten Schatten-Effekt. Sprich, sie sind eine Runde lang vor gegnerischen Angriffen geschützt, was ihr anhand der Nebelwolke auf der Figur erkennt. Direkte Schadenseinwirkung durch gezielte Karten oder Effekte ist aber trotzdem möglich. Ausgespielte Karten auf der linken Hälfte besitzen diesen Schutz nicht. Einheiten dürfen sich nur in der jeweiligen Feldzone attackieren, in der sie sich gegenüberstehen. Karteneffekte hingegen lassen sich auch zonenübergreifend Zielen zuweisen. Durch diese Mechanik lassen sich vielfältige Taktiken austüfteln und das sorgt für mehr Abwechslung in den zahlreichen Kartenduellen.

die Free2Play-Variante im *The Elder Scrolls*-Universum aber auch genau so viel Spaß wie die beiden offensichtlichen „Spielpaten".

Voraussetzung für *Legends* ist Bethesdas hauseigenes Portal Bethesda Net, vergleichbar mit Blizzards Battle.net. Launcher und Account gibt's kostenlos. Zusammen mit dem Spielclient benötigt ihr lediglich knapp 1,3 GB freien Festplattenspeicher.

Duelle, Kampagnen und Arena

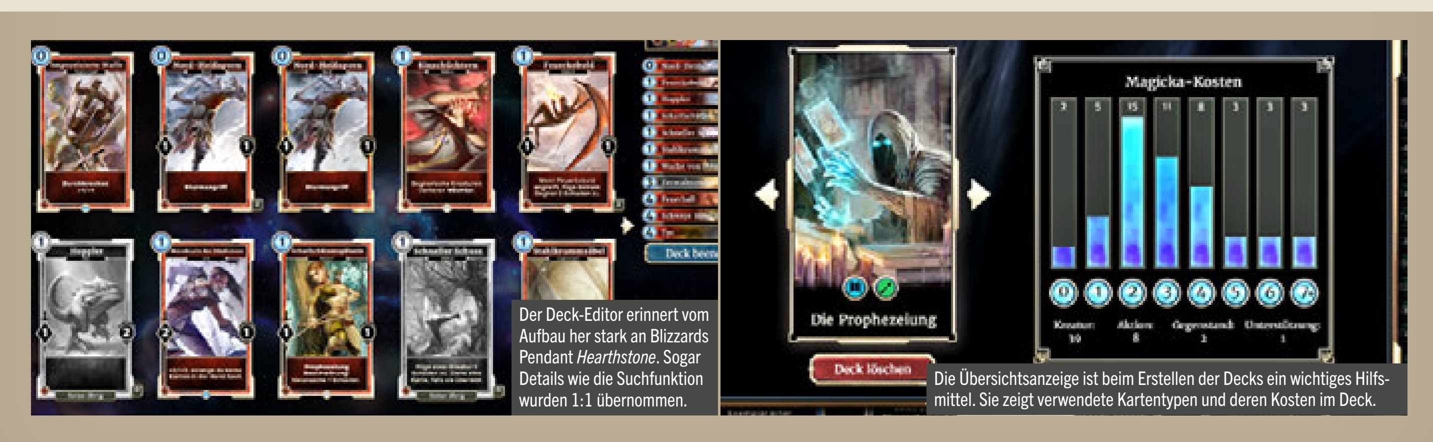
Kernstück von *Legends* sind die Duelle, die ihr mit eigens dafür gebauten Kartendecks wahlweise gegen KI oder echte Spieler bestreitet. Ziel ist, die Lebenspunkte des Gegners auf Null zu reduzieren. Das geschieht mithilfe von magisch beschworenen Einheiten und mit Spezialzaubern, Genre-Standard eben. Besonderheiten und Details zum Aufbau sowie zu den Karten zeigt der Extrakasten oben auf dieser Seite. Den Einstieg ins Gameplay löst Bethesda mit einer nett gemachten Tutorialkampagne. In drei Akten und 20 Levels bekommt ihr nach und nach beigebracht, wie die Karten und komplexen Spielmechaniken funktionieren. Anfänger sind dadurch nicht überfordert, prima! Genrekenner könnten allerdings etwas davon genervt sein, dass erst nach Abschluss der Kampagne alles verfügbar ist. Überspringen ist – zumindest in der Beta – nicht vorgesehen. Die Kampagne ist dafür aber auch in nur knapp drei Stunden durchgespielt. Die dargebotene Story ist eher als Beiwerk zu sehen. In Form von kurzen, ordentlich vertonten Bildersequenzen erlebt ihr die Nacherzählung eures gewählten Helden und dessen Gefährten, die in die Wirren des Krieges zwischen dem Altmerischen Bund und dem Kaiserreich geraten. Für Kenner des Rollenspiel-Universums bildet dies einen netten geschichtlichen Rahmen, mehr aber auch nicht. Im Mittelpunkt stehen vielmehr die einzelnen Matches.

Neben der Kampagne gibt es einen Übungsmodus, in dem ihr eure Decks gegen KI-Gegner ausprobieren könnt. Drei Schwierigkeitsgrade stehen dabei zur Wahl, wobei diese nach kurzer Spielzeit gut durchschaubar sind. Wie bei *Hearthstone* und Co. sind es die Duelle gegen menschliche Gegner im Versus- und Arena-Modus, die das Gameplay spannend gestalten.

Dafür benötigt ihr mit zunehmender Erfahrung bessere Decks. Die umfassen in *Legends* eine Mindestgröße von 50 Karten, also 20 mehr als bei *Hearthstone*. Das Angebot umfasst derzeit 416 sammelbare Karten, die es in den Seltenheitsstufen häufig, rar, episch und legendär gibt. Durch Siege und erfüllte Tagesquests gelangt ihr an neue Karten, erhaltet rein kosmetische Avatartitel und wertvolle Münzen. Mit Letzteren lassen sich Kartenpakete und Tickets für die Arena-Modi kaufen. Mehr zum Shop lest ihr im Kasten auf Seite 44. Schlussendlich bekommt ihr auch durch Stufenaufstiege eures Heldenavatars Zugriff auf bessere Belohnungen im Spiel.

Karten und Decks

In puncto Karteneinteilung und Gestaltung geht *Legends* weg von der *Hearthstone*-Vorlage (in der die Decks Heldenklassen verkörpern). Vielmehr sind die Karten fünf Farben und einer neutralen Kategorie zugeordnet. Die Farben stehen für eine gewisse Art der Gameplay-Ausrichtung und besitzen einen Fokus auf entsprechende



Der Deck-Editor erinnert vom Aufbau her stark an Blizzards Pendant *Hearthstone*. Sogar Details wie die Suchfunktion wurden 1:1 übernommen.

Die Übersichtsanzeige ist beim Erstellen der Decks ein wichtiges Hilfsmittel. Sie zeigt verwendete Kartentypen und deren Kosten im Deck.

SHOPPPEN GEHEN!

The Elder Scrolls: Legends ist grundsätzlich kostenlos spielbar. Kartenpacks und die zur Teilnahme an Arena-Duellen benötigten Tickets lassen sich durch erwirtschaftete Ingame-Münzen erwerben. Ein Kartenpaket kostet euch 100 Münzen und enthält sechs Karten. Für ein Arena-Ticket sind 150 Münzen fällig. Wer mag, kann sich Pakete und Tickets auch gegen Echtgeld im Spielshop kaufen. Einzeltickets kosten € 1,99. Als zweite Option gibts sechs Tickets für € 9,99. Das Angebot an Kartenpaketen ist folgendermaßen gestaffelt:
2 Pakete/€ 2,99, 7 Pakete/€ 9,99,
15 Pakete/€ 19,99, 40 Pakete € 49,99,
60 Pakete/€ 69,99



Die besten Belohnungen gibts in den beiden Arena-Modi. Für die Teilnahme an einem solchen Turnier benötigt ihr ein Ticket.

Die Pakete enthalten jeweils sechs zufällig gezogene Karten. Deren Seltenheitswert ist in die Stufen häufig, rar, episch und legendär unterteilt. Mindestens eine Karte pro Paket ist besser als „häufig".

Karten. Ganz klarer Fall, da bedient sich Legends dreist am Klassiker *Magic: The Gathering*.

Die daraus resultierende Gestaltung der Decks fällt dadurch aber auch umfangreicher, komplexer und daher nicht so zugänglich wie etwa in *Hearthstone* aus. In *Legends* lassen sich in einem Deck jeweils Karten zweier Farben kombinieren. Neutrale, also farblose Karten passen obendrein in jedes Deck. Da viele Karten für das Genre typische Spezialeffekte aufweisen, ergeben sich daraus zahlreiche Kombinationsmöglichkeiten. Wächtereinheiten müssen zum Beispiel zwingend vor anderen Kreaturen angegriffen werden, der Effekt „tödlich" beseitigt eine Karte sofort. Einheiten lassen sich mit Ausrüstung bestücken, um Kampf- und Verteidigungswerte zu steigern. Es gibt Direktschadenszauber, Heilzauber etc. Letztlich nichts grundlegend revolutionär Neues, aber es bildet ein ordentlich gestaltetes Fantasy-Gesamtpaket. Quasi 1:1 von *Hearthstone* übernommen ist das Crafting von Karten. So lassen sich unerwünschte Exemplare in Seelensteine zerlegen. Aus diesen könnt ihr dann gezielt fehlende Karten für euer Deck generieren. Das dauert jedoch eine Weile, da die Erschaffung neuer Karten viele Seelensteine kostet, ihr beim Zerlegen aber deutlich weniger Steine erhaltet.

Etwas mehr Kreativität bitte!

Dank des soliden Karten-Designs und der starken Bindung an die im Genre schon bekannten und sehr gut funktionierenden Gameplay-Inhalte überzeugt auch *The Elder Scrolls: Legends* problemlos in diesen Punkten. Insbesondere die frischen Ideen durch das Zwei-Zonen-System auf dem Spielfeld und die Runen-Prophezeiungs-Mechanik (siehe Kasten auf S. 43) stellen eine willkommene Bereicherung dar. Einen weiteren Pluspunkt stellen Zusatzeffekte in den Spielzonen im Solo-Arena-Modus und in der Kampagne dar. In einer Mission etwa tauschen Karten am Ende eines Zuges zufällig die Seiten, in einer anderen erhalten ausgespielte Karten in einer der beiden Zonen zufällige Ausrüstungsgegenstände, explodierende Flaschen verursachen Schaden an zufällig gewählten Zielen. Oder man bekommt es bei zunehmender Erfahrungsstufe mit anspruchsvolleren Handicaps zu tun, etwa dass ein KI-Gegner pro Runde automatisch Bonus-Einheiten erhält.

Trotzdem vermissen wir insgesamt etwas mehr Finesse, Konsequenz und auch mutigere Ideen für Bethesdas Sammelkarten-Spiel. So könnten die zuvor erwähnten Zusatzeffekte auch im klassischen Versus-Modus für den gewissen Extra-Pep sorgen, indem jeder Spieler beispielsweise zum Matchbeginn einen dieser Effekte für eine Zone auswählen darf.

Schade ist auch, dass die Heldenavatare im Prinzip nichts weiter sind als die jeweiligen Zielscheiben für den Gegner. *Hearthstone* hat in dieser Hinsicht die Nase vorn, da die Helden dort im Spiel – je nach gewählter Klasse und Ausrüsung – aktiv ins Spielgeschehen eingebunden sind. Wünschenswert wäre, dass Bethesda für künftige Updates und Erweiterungen über spezielle Fraktions-Decks oder Gildendecks nachdenkt, um das Gameplay auch langfristig spannend zu gestalten. Die Rollenspielvorlage mit seinen verschiedenen Völkern des Kontinents Tamriel im *The Elder Scrolls*-Universum bietet das doch regelrecht an. So fehlt es dem Sammelkartenspiel noch ein wenig an individueller Seele.

Auf jeden Fall ausbaufähig

Wem Blizzards *Hearthstone* zu bunt, zu *Warcraft*-lastig ist und wen bei *Magic: Duels of the Planewalkers* die nur eingeschränkte Deck-Gestaltung vergrämt hat, findet in *The Elder Scrolls: Legends* eine durchaus spielenswerte und unterhaltsame Alternative. ❑

„Schon dreist, wie sich *Legends* an *Hearthstone* und *Magic* bedient, aber die Duelle machen Spaß!"

Stefan Weiß

WAS HABEN WIR GESPIELT? *The Elder Scrolls: Legends* stand uns schon seit der Closed-Beta-Phase zur Verfügung. Darüber hinaus haben wir in der zu Redaktionsschluss noch laufenden Open-Beta-Phase zahlreiche Matches absolviert. Neben der erfolgreich abgeschlossenen Kampagne haben wir auch alle anderen Modi ausgiebig gespielt.

PRO
- Geht mit 416 sammelbaren Karten an den Start
- Gut gemachte Tutorial-Kampagne als Einstieg
- Technisch sauber und stabil umgesetzt
- Frische Mechaniken (Schattenzone, Runen)
- Viele Taktiken möglich
- Erlaubt zahlreiche Decks
- Faire Shop-Preise

KONTRA
- Eher trist gehaltenes Spielfeld
- Kampagne ist sehr kurz
- Übertrieben ernst wirkende Figuren-Kommentare
- Heldenavatare sind lediglich Zielscheibe
- Die zusätzlichen Zonen-effekte aus Kampagne und Solo-Arena bleiben im Versus-Modus außen vor

WERTUNGSTENDENZ 0 **80-85** 100

Ich kann mich noch gut erinnern, wie einer meiner WG-Mitbewohner mich während meiner Studienzeit in den späten 1990er-Jahren erfolgreich mit dem Virus *Magic: The Gathering* infizierte. Die taktischen Gefechte mit selbst erstellten Karten-Sets, die Vielzahl an möglichen Themen-Decks, das war genau mein Ding. Im Laufe der Zeit sammelten sich kistenweise Karten an, auch von anderen Sammelkartenspielen wie etwa zu *Star Wars*, *Battletech*, *Dune* und etlichen mehr. Die moderne, digitale und Platz sparende Variante hat auch seinen Reiz, erst Recht, wenn dadurch lieb gewonnene Videospielwelten wie eben die von *Warcraft* und *The Elder Scrolls* ordentlich umgesetzt werden. Ich persönlich stehe sehr auf das klassische – neudeutsch eher als altbacken zu bezeichnende – Fantasy-Design mit seinen typischen Grafiken. *Legends* trifft da genau meinen Nerv. Davon abgesehen gefällt mir auch die gute Mischung der Gameplay-Komponenten, die zwar insgesamt nichts überragend Neues bieten, mir dadurch aber einen unkomplizierten Einstieg ins Spiel erlauben. Die derzeitige Basisversion macht auf jeden Fall Spaß und das Potenzial für pfiffige Erweiterungen ist definitiv gegeben. Dass die ganze Sache (bislang) völlig ohne den Zwang funktioniert, sich neue Karten für Echtgeld kaufen zu müssen, ist für mich ein dicker Pluspunkt von *The Elder Scrolls: Legends*. Ein gewisser Glücksspielfaktor ist aber immer vorhanden. Wenn man schlechte Karten zieht, nutzt die beste Taktik nix. Das gehört nun mal beim Trading-Card-Game dazu.

Genre: Sport
Entwickler: Konami
Publisher: Konami
Erscheinungsdatum: 15. September 2016
Preis: ca. € 45,-
USK: ab 0 Jahren

Von: Thomas Szedlak

PES 2017



Keine Revolution, aber eine konsequente Evolution bringt *Pro Evolution Soccer 2017* auf den virtuellen Rasen.

So paradox das klingen mag, aber es sind die unsauberen Aktionen, die unpräzisen Pässe oder die misslungenen Schüsse, die *PES 2017* besser machen als den Vorgänger. Weil es realistisch ist, wenn man unter Bedrängnis, bei mäßigem Timing und/oder mit überschaubaren Skills keine perfekte Aktion ausführt. Viele Faktoren spielen eine Rolle, doch dank der hervorragenden, verzögerungsfreien Steuerung hat man es buchstäblich selbst in der Hand, es nach und nach besser zu machen. Übersteiger, Sidesteps oder andere Tricks mit dem rechten Stick sind keine Kabinettstückchen für die Galerie, sondern lassen sich flüssig und sinnvoll ins Angriffsspiel integrieren. Wer das gelungene Training mit Herausforderungen in allen Bereichen absolviert hat, kennt noch längst nicht alle Moves. Diese verbergen sich in der Befehlsliste, die unglaublich lang ist und zeigt, dass man Monate damit verbringen kann, sich stetig zu verbessern und alle Steuerungs-Feinheiten zu verinnerlichen. Die gegnerische Verteidigung agiert kompakter als im Vorjahr, die Viererkette steht eng vor dem Strafraum und verschiebt gut. Wirkliche KI-Bugs haben wir keine erlebt, allerdings fällt es gegen den Computer etwas zu leicht, eine Führung zu verteidigen – in der Realität würde eine knapp in Rückstand liegende Mannschaft offensiver spielen als sie es in *PES 2017* macht.



Die Torhüter wurden verbessert, sie verkürzen gut den Winkel, haben jetzt bessere Reflexe.

Taktikfuchs Guardiola lässt grüssen

Selbst hat man – wie es im modernen Fußball nun mal an der Tagesordnung ist – viele Möglichkeiten, auf veränderte Spielsituationen zu reagieren oder für Überraschungsmomente zu sorgen. Per Knopfdruck könnt ihr die Offensiv/Defensiv-Ausrichtung verändern, zwischen drei vorher festgelegten Taktiken (4-5-1, 3-5-2 etc.) wechseln sowie festlegen, wie tief oder hoch eure Abwehr stehen soll. Neu sind die sogenannten erweiterten Anweisungen, von denen ihr vier auf die Steuerkreuz-Tasten legen und jederzeit – auch in Kombination – aktivieren könnt. Bringt das was? Auf jeden Fall! Wenn die gegnerische Abwehr steht wie ein Bollwerk, dann aktiviert „Offensive Außenverteidiger" und knackt



Wer Schalke (hier gegen Nizza) zum Europa-League-Titel schießen will, hat in *PES 2017* die Gelegenheit dazu.

Grätschen lassen sich nun gezielter ausführen und sehen weniger nach Kung-Fu aus als noch beim Vorgänger.

Mit etwas Übung gelingen herrlich akkurate Freistöße.

MEINE MEINUNG

Thomas Szedlak

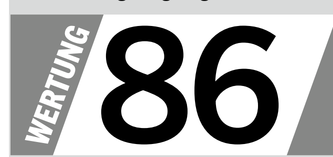


„Spielerisch in der Champions League, optisch eher Oberliga."

Konami hat sich auf das Wesentliche konzentriert, dafür ein großes Lob! Realistischer und strategischer war *PES*, war Computerspiel-Fußball überhaupt noch nie! Mir macht es riesigen Spaß, die taktischen Spielarten auszuprobieren, den Gegner mit überraschenden Änderungen zu überrumpeln. Und wenn ich mir an der gegnerischen Abwehr die Zähne ausbeiße, bin ich nicht frustriert, sondern fühle mich herausgefordert. Aber nicht nur für Rasen-Strategen ist *PES 2017* großartig. Das Spielgefühl ist super, nichts laggt, nichts hakelt, alles ist flüssig und wenn was schiefgeht, liegt es an mir, nicht an der Steuerung. Schade, dass Konami die PC-Version wieder so stiefmütterlich behandelt, die Grafik ist so zeitgemäß wie ein Schiri ohne Spraydose. Zumal es im Spiel auch viele (Jung-)Stars gibt, die nur rudimentär aussehen wie ihre echten Vorbilder. Wenn dies – und der Kommentar – noch besser wird, klappt es auch mal mit der 90er-Wertung!

PRO UND CONTRA

- ➕ Spielablauf wirkt extrem realitisch
- ➕ Großartige Steuerung – leicht zu lernen, schwer zu meistern
- ➕ Unheimlich viele taktische Optionen während des laufenden Spiels
- ➕ Aufmerksame Verteidigung, die sich wesentlich schwerer überrumpeln lässt als beim Vorgänger
- ➕ Keine Torwart-Aussetzer und KI-Bugs mehr
- ➕ Knackigere Zweikämpfe
- ➕ Grätschen jetzt präziser
- ➕ Verbesserte Schiedsrichter
- ➖ Grafik nicht mehr zeitgemäß
- ➖ Zu viele Spieler sehen unecht aus
- ➖ Kommentare oft unpassend
- ➖ Keine Bundesliga – nur drei deutsche Clubs (BVB, S04, Leverkusen)
- ➖ Sehr wenige originalgetreue Stadien



die Verteidigung über die Flügel. Bringen euch die präzisen, langen Bälle des Gegners zur Weißglut? Dann wählt „Druck auf die Aufbauspieler" und sogleich werden diese automatisch von euren KI-Kameraden angelaufen, wenn sie den Ball bekommen. Das sind nur einige von zahlreichen Beispielen dafür, wie vielfältig eure taktischen Möglichkeiten sind. Natürlich hat alles auch eine Kehrseite, aber dass offensive Außenverteidiger bei schnellen Kontern hinten fehlen und dass ständiges Rauf- und Runtergerenne an der Linie müde Beine macht, versteht sich von selbst.

Enttäuschende Grafik

Technisch ist *PES 2017* auf dem PC eher mau, vor allem im Vergleich zur PS4-Version: Abgespeckte Lichteffekte; teils matschige Texturen; grobe, oft seltsam wirkende Spielergesichter – und der Rasen sieht eher aus wie eine Rasentapete. Zudem fehlen einige der neuen Animationen, wodurch die PC-Fassung nicht so geschmeidig aussieht wie die Versionen für PS4 oder Xbox One. Ärgerlich waren auch einige Clipping-Fehler, die uns während den ersten Partien gerade bei Zweikämpfen auffielen. Wer unbedingt eine moderne Technik möchte, wird also auch dieses Jahr nicht glücklich mit *PES* auf PC.

Kommentar auf Kreisliga-Niveau

Im letzten Jahr gab es einen Wechsel auf dem Kommentatoren-Stuhl, Wolff Fuss (jetzt bei *FIFA*) wurde durch Marco Hagemann (bekannt von RTL und Eurosport) abgelöst, was leider ein großer Rückschritt war. In *PES 2017* klingt Hagemann zwar etwas natürlicher und engagierter, der Kommentar ist aber immer noch ein Schuss in den Ofen. Viel zu oft passen die Sprüche nicht zum Geschehen und wenn Co-Kommentator Hansi Küpper zu seinen Taktik-Analysen ausholt, dann erkennt man zwar den ambitionierten Ansatz der Entwickler, aber auch die schlechte Umsetzung. Das platte Geschwurbel ist zu ausschweifend und oft weiß man gar nicht, über welche der Mannschaften Küpper gerade referiert, da der Vereinsname selten genannt wird – sind doch die meisten Vereinsnamen im Spiel verfremdet. Auch beim Zuschauer-Sound müsste Konami den nächsten Schritt machen. Klar freut man sich über bekannte Schlachtgesänge, aber der Ekstasegrad passt oft nicht. Ein 1:5-Ehrentreffer wird eben in der Realität nicht so laut bejubelt wie ein 2:1-Siegtreffer in der Nachspielzeit.

Licht und Schatten bei den Lizenzen

Mit Premium-Partnerschaften geht Konami neue Wege in Sachen Lizenzen, rangiert in dieser Disziplin aber trotzdem weit hinter *FIFA*. Acht Mannschaften sind in *PES 2017* in besonderem Maße vertreten, mit aktuellen Trikots und Symbolen, Gesichts-Scans der wichtigsten Spieler und einer besonders originalgetreuen Spielweise. Dazu zählen neben einigen südamerikanischen Teams auch der FC Barcelona, der Liverpool FC sowie Borussia Dortmund. Während das beeindruckende Camp Nou schon im Spiel ist, wird die Signal-Iduna-Arena nachgeliefert. Ansonsten fehlen trotz Lizenzen der Champions League und der Europa League die meisten Teilnehmer-Mannschaften. Aus Deutschland sind neben dem BVB noch Schalke 04 und Bayer Leverkusen im Spiel. Die Bayern sind erstmals seit einigen Jahren wegen eines Exklusivdeals mit *FIFA* nicht dabei. Auch nicht in verfremdeter Form, in der zum Beispiel viele Teams aus Spanien, Italien oder England den Weg ins Spiel gefunden haben. Natürlich gibt es wieder den Editor und wer keine Stunden – na ja, eher Tage – in das Bauen von Gesichtern, Wappen und Teams investieren will, wartet auf die Editor-Dateien, die sicherlich wieder in den kommenden Tagen von Fan-Communitys wie „PESGalaxy" oder „PESgaming" ins Netz gestellt werden und die ihr ins Spiel importieren könnt. Einfach mal googeln. Fürs Online-Gaming wurde erstmals die PES League integriert, sodass ihr über einen besonderen Modus an Matches der offiziellen Liga teilnehmen dürft. ❑

Von: Sascha Lohmüller / Marc Carsten Hatke

Das neue Add-on ist erschienen – wir verraten euch, was drinsteckt und ob sich das Einloggen lohnt.

World of Warcraft: Legion

In Val-Sharah trefft ihr auf Malfurion, Ysera und Co. und bekämpft den Smaragdgrünen Albtraum.

FAKTEN & ZAHLEN

Für alle, die es kurz und knapp mögen: hier die wichtigsten Daten zu *Legion*!

- Neue Klasse: Dämonenjäger (nur Nacht- und Blutelfen, Tank- und Schaden-Spezialisierung; trägt Gleven-Waffen)
- Neue Maximalstufe: 110
- 10 neue Dungeons; als skalierbare Mythic-Version spielbar ähnlich wie Rifts in *Diablo 3*
- Zwei neue Raids (der erste am 20. September per Patch, der zweite einige Wochen darauf)
- 11 Weltbosse, die Items auf Raid-Niveau fallen lassen
- Artefaktwaffen (jede Spezialisierung erhält eine eigene Waffe samt Talentbaum, die ihr über das ganze Add-on ausbaut)
- Ordenshallen (Treffpunkt für alle Spieler eurer Klasse – fraktionsübergreifend; dient als Basis für Quests & Begleiter-Aufträge)
- World Quests, die euch auf Stufe 110 mit Zusatzaufgaben in der offenen Welt versorgen
- Neuer Kontinent mit den sechs Gebieten Val-Sharah, Aszuna, Hochberg, Sturmheim, Suramar und Thal'dranath (wird später freigeschaltet); neue (alte) Hauptstadt: Dalaran
- Überarbeitetes Handwerk inkl. übersichtlicherem Interface, aufrüstbaren Rezepten & Quests
- Überarbeitetes PvP mit neuem Erfahrungssystem, speziellen Skills und Prestige-Rängen

Zweijährlich grüßt das Murmeltier: Wie schon 2014, 2012, 2010 und 2008 erscheint auch in diesem Jahr eine neue Erweiterung für den Online-Dauerbrenner *World of Warcraft*. Sie hört auf den Namen *Legion* und widmet sich ganz der Thematik der bereits im allerersten Add-on *The Burning Crusade* (2007) behandelten dämonischen Bedrohung durch Sargeras und seine Schergen. Passend dazu spielen dann auch allerhand Figuren, Orte und Geschichten, die mit der ersten Invasion der Brennenden Legion zu tun haben, eine tragende Rolle. Wir besuchen das alte Nachtelfen-Zentrum Suramar, bekämpfen die von den Dämonen erschaffenen Satyrn, duellieren uns mit Kommandanten der Legion und ihren Kollaborateuren wie Gul'dan, feiern die aktuell noch nebulöse Rückkehr von Illidan und besuchen später vielleicht sogar die sagenumwobene Gruft von Sargeras. Und – natürlich – ziehen wir neuerdings endlich auch als Dämonenjäger in die Schlacht.

Ob die Besinnung auf alte Tugenden und beliebte Themen reicht, um uns länger zu unterhalten als das unsäglich in die Länge gezogene *Warlords of Draenor*? Wir sind diesbezüglich guter Dinge, denn das Add-on bringt noch viele weitere interessante Features mit sich, die wir euch auf den folgenden Seiten vorstellen wollen. ❑

DER DÄMONENJÄGER

Es gibt wohl keine Klasse, die sich die Community schon seit Jahren so sehr wünscht wie den Dämonenjäger. Mit *Legion* ist das Warten endlich vorbei!

Kommen wir direkt zu den grundsätzlichen Fakten: Dämonenjäger tragen Leder, sind die einzige Klasse, die Gleven nutzen kann (mit Ausnahme des legendären Paars aus dem Schwarzen Tempel), rekrutieren sich lediglich aus Nacht- und Blutelfen und dürfen sich auf zwei Arten spezialisieren: Verwüstung (Schaden) und Rachsucht (Tank). Wie es sich für eine Heldenklasse gehört – der Dämonenjäger hat wie der Todesritter eine eigene Startzone und beginnt auf Stufe 98 –, stehen euch ein paar exklusive optische Anpassungen zur Verfügung: Tätowierungen, Augenbinden, Hörner oder sogar reptilienartig schuppenbewehrte Körper. Ebenfalls exklusiv: Dämonenjäger sind die einzige Klasse mit eingebautem Double Jump und auf Knopfdruck gleiten sie mit ihren Schwingen sanft durch die Lüfte. Diese Beweglichkeit wird auch aufs restliche Gameplay übertragen: Wer den Dämonenjäger nah am Optimum spielen will, wird sich in Kämpfen viel bewegen müssen, vor allem als Schadensausteiler. Ihre Nische haben die beiden Spezialisierungen auch schon (vorerst) gefunden: Verwüstung besticht durch massiven AoE-Schaden, landet dafür bei Einzelzielen aktuell nur im Mittelfeld; Rachsüchtler machen den Todesrittern den Platz als Selbstheilungs-Tanks Numero Uno streitig, kassieren dafür aber auch größere Schadensspitzen als etwa Krieger und Bären-Druiden.



Wer Dämonenjäger sein will, muss sich mit der Rolle als Blut- oder Nachtelf anfreunden – es gibt sicher Schlimmeres. Gnome zum Beispiel.

Fazit: Tolles Movement-Repertoire und in den Händen guter Zocker aktuell extrem mächtig – für einige Spieler dürfte das Gameplay aber etwas zu hektisch sein.

DAS HANDWERK IN LEGION

Das Handwerk in *Warlords of Draenor* lag brach. Zum Glück hat Blizzard seinen Fehler erkannt und spendiert uns in *Legion* endlich wieder ein Crafting-System, das an *Classic-WoW* herankommt.

Das tägliche Blumenpflücken in der Garnison hat uns in *Warlords of Draenor* schon nach zwei Wochen genervt. Zudem gab es kaum Herausforderungen für Handwerker – von sinnlosen täglichen Cooldowns einmal abgesehen, die den Fortschritt unnötig in die Länge zogen. Damit ist in *Legion* Schluss! Blizzard hat das Team für die Entwicklung des Handwerks kräftig aufgestockt. Endlich gibt es wieder Crafting-Quests, seltene Materialien aus Instanzen, tägliche Aufgaben und unerwartete Ereignisse beim Ressourcen-Abbau. So freuen wir uns jedes Mal aufs Neue, wenn der knuffige Fuchs beim Blumenpflücken erscheint, der uns bis zu 20 Extra-Blüten hinterlässt. Wie großzügig!

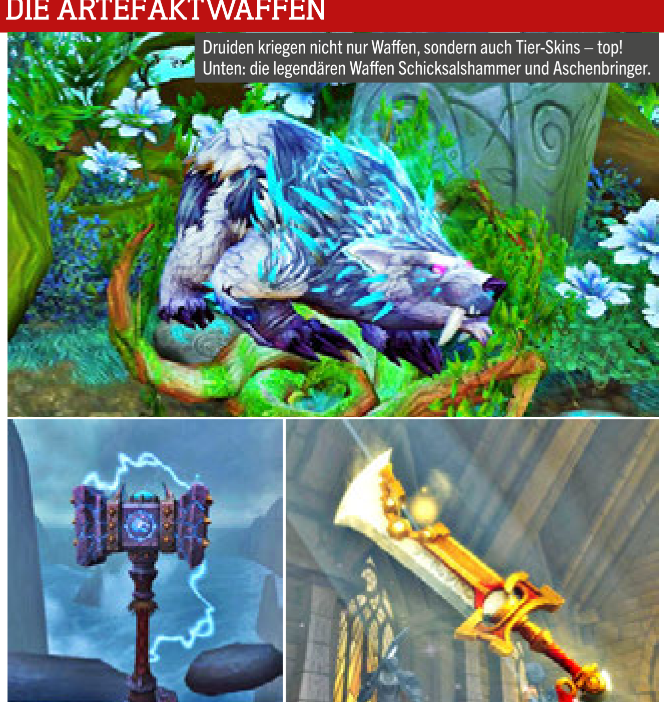
Auch das Sammeln und Aufarbeiten von Rezepten wurde kräftig aufgebohrt. Wir finden sie, wir stellen sie her, wir geben sie in Auftrag und wir versehen sie mit Upgrades. Goldene Zeiten für Handwerker? Bislang sieht es so aus. Wir hoffen, dass Blizzard auch im Laufe der Erweiterung an seine Handwerker denkt und für steten Nachschub sorgt. Ansonsten fühlen sich die Zünfte schnell alleingelassen.



Noch besser werden: Dank Upgrade-System werten wir Rezepte bis zu drei Mal auf.

Fazit: Goldene Zeiten für Crafter. Blizzard hält Wort und sorgt endlich wieder für glückliche Handwerker.

DIE ARTEFAKTWAFFEN



Druiden kriegen nicht nur Waffen, sondern auch Tier-Skins – top! Unten: die legendären Waffen Schicksalshammer und Aschenbringer.

Es gibt Waffen in *WoW*, die kennt jeder Zocker: Thralls Schicksalshammer, den Aschenbringer, den Stab Atiesh – ein paar davon dürft ihr in *Legion* nun selbst ausrüsten!

Die erste Quest, die ihr erhaltet, wenn ihr das Einführungs-Event beendet habt und samt Dalaran zu den Verheerten Inseln geflogen seid, ist eure Artefakt-Quest. Schließlich wird es im gesamten Add-on keine weiteren Waffen-Drops geben, also muss man euch die Prügel früh in die Hand drücken. Und die Artefakte haben es wirklich in sich: Verstärker-Schamanen führen künftig den Schicksalshammer, Vergelter-Paladine den Aschenbringer, Gleichgewichts-Druiden die Sense der Elune und Outlaw-Schurken irgendwann später sogar (per Skin-Freischaltung) kleine Versionen von Donnerzorn in den Kampf. Dementsprechend toll inszeniert ist dann auch die kurze Quest, in der ihr eure erste Waffe erhaltet – spoilern wollen wir nicht, aber die eine oder andere Mission sorgt aufgrund der verwickelten Figuren schon für Gänsehaut oder einen Kloß im Hals! Für diese Waffe sammelt ihr dann künftig Artefakt-Macht und schaltet so nach und nach Skills in einem kleinen Talentbaum frei. Den Item-Level der Waffe steigert ihr über drei Relikte, die ihr in spezielle Sockel pappt. Eine Waffe voll auszubauen, wird euch Wochen und Monate beschäftigen, wer ab Stufe 102 zudem noch die Quests für seine anderen Spezialisierungen nachholt, hat also mehr als genug zu tun.

Fazit: Das Upgrade-System und die freischaltbaren Alternativ-Skins laden zum Questen, Raiden und Erforschen ein. Schade nur, dass es somit keine Waffen-Drops in *Legion* gibt.

DIE ORDENSHALLEN

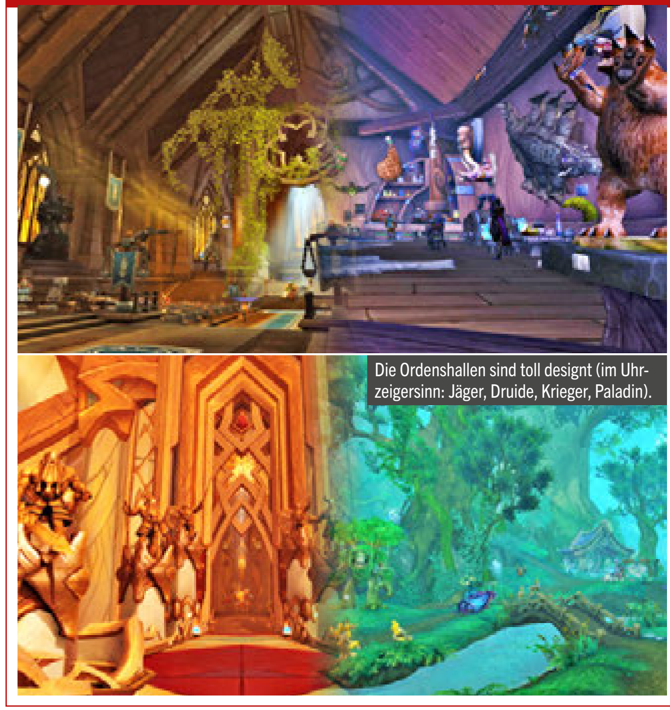
Die Ordenshallen in *Legion* werden von vielen Spielern als „Garnison 2.0" bezeichnet. Und womit? Mit Recht!

Die Garnison in *Warlords of Draenor* wurde häufig kritisiert. Permanent würden die Spieler in ihren eigenen Hallen herumlungern, während die offene Welt vor sich hinstirbt. Blizzard hat diese Kritik vernommen und mit den Ordenshallen alle fehlerhaften Aspekte der Garnison ausgebügelt.

Als Hauptstützpunkt dient die Ordenshalle in *Legion* nicht mehr nur eurem eigenen Charakter, sondern allen Vertretern eurer Klasse. In den schick gestalteten Hallen laufen euch also permanent andere Völker über den Weg. Das sorgt nicht nur für Lebendigkeit, sondern auch für Austausch und eventuell sogar Handel zwischen den gleichen Klassen. Ein großer Pluspunkt! Zudem kehrt ihr immer wieder dorthin zurück, um eure Gefährten auf Missionen zu schicken, eure Artefaktwaffe zu skillen und um Quests anzunehmen und abzugeben. Anders als die Garnison schickt euch die Ordenshalle aber immer wieder in die offene Welt. Hinzu kommt, dass jede Klassenhalle sehr schön designt und der Aspekt der jeweiligen Klasse perfekt eingefangen wurde – so finden sich Schamanen über dem Mahlstrom wieder, Jäger treffen sich zum Stelldichein auf einer verschneiten Berghütte und Paladine flanieren durch eine große und imposante Kapelle.

Die Missionen aus *WoD* wurden in der Anzahl deutlich gekürzt, bringen dafür aber auch bessere Belohnungen. Mit der Companion-App habt ihr zudem ein tolles Werkzeug für die Ordenshalle immer in der Hosentasche!

Fazit: Die Ordenshallen sind Dreh- und Angelpunkt in *Legion*, in die ihr immer wieder zurückkehrt. Die nervigen Aspekte der *WoD*-Garnison hat Blizzard zum Glück beseitigt.



Die Ordenshallen sind toll designt (im Uhrzeigersinn: Jäger, Druide, Krieger, Paladin).

DIE WORLD QUESTS



Ab nach draußen: World Quests locken mit praktischen Belohnungen in die offene Welt.

Vorbei ist's mit der kuscheligen Garnisons-Faulenzerei: *Legion* schickt euch wieder auf Reisen!

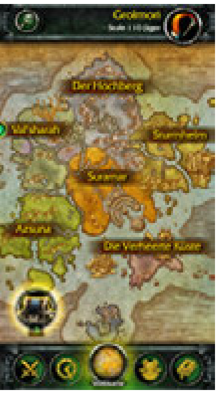
Der Alltag vieler Zocker in *WoD* sah am Ende so aus: Einloggen, Anhänger-Quests checken, Mine und Kräutergarten plündern, für Instanzen anmelden und dabei den Handels-Chat vollspammen – aus der Garnison musste man im Endeffekt nicht mal mehr rauslaufen. In *Legion* jedoch erwarten euch quer über die Welt verteilte, ständig nachrückende World Quests, die euch aus den Städten herauslocken. Und das lohnt sich, denn neben Gold, blauen Items, Ressourcen für eure Ordenshalle oder Berufs-Materialen winkt auch die begehrte Artefakt-Macht für eure Waffe. Wer gar vier Missionen für eine bestimmte Fraktion erfüllt, erhält Ruf sowie einen Bonus-Beutel mit ein paar Extra-Items – mit Glück sogar ein Stück legendäre Ausrüstung!

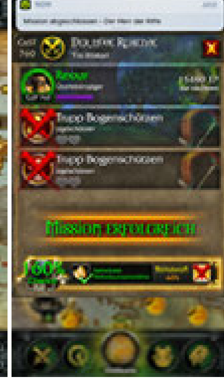
Fazit: Die instanzierten Garnisonen in *WoD* waren der Grund, dass die Welt quasi leer gefegt war. *Legion* wirkt durch World Quests weitaus lebendiger – wie es sich für ein MMO gehört.

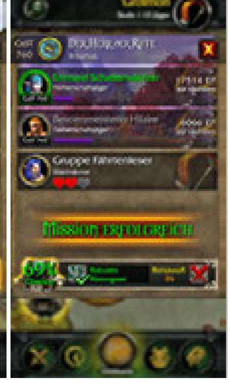
DIE LEGION-COMPANION-APP

Mit der Companion-App erfüllt uns Blizzard einen Wunsch, den wir schon zum Start von *WoD* hatten. Und dieser geht nun endlich in Erfüllung.

Wenige Tage nach dem Release von *WoW: Legion* überraschte Blizzard mit der Ankündigung der *Legion*-Companion-App, die kurze Zeit später für iOS- und Android-Systeme veröffentlicht wurde. Mit dem kleinen Programm für die Hosentasche geht ein Wunsch in Erfüllung, den wir bereits 2014, zum Start von *Warlords of Draenor*, hatten. Endlich können wir Missionen in den Ordenshallen auch unterwegs starten, unsere Gefährten ausrüsten, Truppen anheuern und Belohnungen einstreichen. Ein Blick auf die aktuellen World Quests lässt uns außerdem frühzeitig die Entscheidung treffen, ob sich ein Einloggen lohnt. Zudem löst es ein Problem, das *Warlords of Draenor* vor allem am Anfang hatte. Es entfällt der Satz: „Ich logge nur kurz ein, um meine Missionen zu checken.“ Das können wir dank Companion-App nun auch im Bus und in der Bahn. Danke, Blizzard!







Fazit: Kein absolutes Muss, aber ein netter Zeitvertreib für unterwegs, der sogar tolle Belohnungen einbringt!

SECHS ADD-ONS, DIE JEDER ABENTEURER BRAUCHT

Ihr wollt auf den Verheerten Inseln in *World of Warcraft: Legion* richtig loslegen, braucht aber noch ein wenig Starthilfe? Dann werft einen Blick auf unsere sechs Must-have-Add-ons.

Skada/Recount: Du willst den Schaden!

Wie viel Schaden fährt mein Jäger in Dungeons? Habe ich genug Heal-Output? Wie hoch ist mein Gesamtschaden im Raid? All diese Fragen beantwortet Skada. Unverzichtbar für Heiler und DDs. Lässt sich umfangreich für alle Klassen anpassen und kann auf Knopfdruck auch versteckt werden.

Bartender: Leistenchaos ade!

Wer kennt es nicht: Auf den zahlreichen Skill-Leisten herrscht Chaos, nichts lässt sich wiederfinden und bewegen kann man auch keine davon. Mit Bartender löst ihr diese Probleme auf einen Schlag. Probiert's aus! Tipp: Aktiviert die Zusatzleisten im Optionsmenü und ihr habt erstaunlich viel Leistenplatz für Skills, Bufffood, Spielzeuge, Haustiere und Mounts.

TipTac: Alle Tooltips im Blick

Die Standard-Tooltips von Blizzard bieten nur spärliche Informationen und sehen zudem noch total langweilig aus. Mit TipTac blendet ihr zusätzliche Infomationen ein, passt das Aussehen an euren Geschmack an und verändert Größe, Form und Farbe.

Mapster: Das Navi für *Legion*

Ohne Koordinaten lässt sich *World of Warcraft* auch im Jahr 2016 kaum spielen. Immer wieder müssen wir für eine versteckte Quest zu Punkt X oder einen Schatz an Punkt Y finden. Aber Mapster kann noch mehr als euren Standort bestimmen und euch über die Insel lotsen: Die Ingame-Karte lässt sich skalieren, transparent schalten und zudem lassen sich nützliche Informationen einblenden. Außerdem verbraucht es kaum Ressourcen und lässt sich mit weiteren Add-ons kombinieren (zum Beispiel Pettracker für Haustier-Fans).

BigWigs/DBM: Ob du wirklich richtig stehst, …

… kann dir BigWigs oder Deadly Boss Mods ab Patch 7.1 auch nicht mehr sagen, denn Blizzard entfernt die Warnungen für falsche Positionen. Trotzdem bieten die beiden Add-ons wichtige Grundlagen für alle Bosse auf den Verheerten Inseln. Welche Fähigkeiten erwarten mich? Worauf muss sich meine Klasse einstellen? All diese Fragen beantworten BigWigs oder DBM mühelos.

Model Pique: Und wie du wieder aussiehst!

Ihr habt wochenlang Ruf gefarmt, nur um am Ende festzustellen, dass das Belohnungs-Reittier furchtbar hässlich ist? Und es hat auch noch 5.000 Gold gekostet? Model Pique schafft Abhilfe, denn ab sofort könnt ihr im Chat, beim Händler oder im Auktionshaus eine Reittier- oder Haustier-Vorschau aktivieren. Haltet dazu einfach die STRG-Taste gedrückt und klickt mit der linken Maustaste auf das Icon. Ab sofort gibt es keine Entschuldigung für hässliche Reittiere mehr!

LEGION IST ETWAS FÜR EUCH, WENN …

- ihr schon immer mal einen Dämonenjäger à la Illidan spielen wolltet.
- ihr jemand seid, der sich in eine oder maximal zwei Klassen hineinfuchsen und diese kontinuierlich weiterentwickeln will.
- ihr die durch Garnisonen leer gefegte Welt von *Warlords of Draenor* gehasst habt.
- ihr seit Langem legendäre Waffen wie den Aschenbringer oder den Schicksalshammer führen wolltet.
- euch das Handwerk der letzten Add-ons aufgrund seiner Einfachheit angeödet hat.
- ihr die Story rund um Mahlstrom, Brunnen der Ewigkeit und Brennende Legion weitererleben wollt.
- ihr endlich eine gleichwertige Alternative neben Raids für kleinere Gruppen haben wollt.
- ihr euch schon auf Karazhan 2.0 freut.
- euch ein Prestige-System à la *Call of Duty* für PvP-Gefechte zusagt.

LEGION IST NIX FÜR EUCH, WENN …

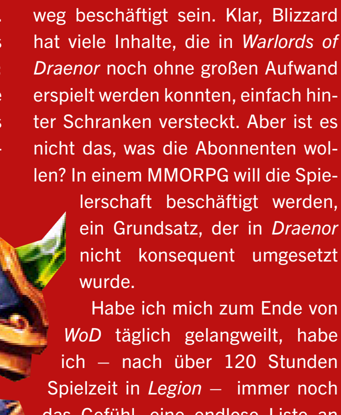
- ihr jemand seid, der fünf oder sechs Charaktere gleichzeitig hochrüsten möchte – hier macht euch das Artefakt-Aufleveln einen Strich durch die Rechnung.
- ihr den Anspruch und den Schwierigkeitsgrad von *Classic WoW* oder *BC* zurückhaben wollt – *Legion* ist knackiger als *Pandaria* und *WoD*, aber eben nicht mehr.
- ihr auf viele neue PvP-Inhalte gehofft hattet. Zwei Arenen und das Prestige-System – mehr gibt es nicht. Auf Schlachtfelder müsst ihr weiter warten.
- ihr von Anfang an trotz vieler Klassen-Updates perfektes Balancing erwartet.
- ihr eine Endgame-Solo-Herausforderung sucht. Ihr müsst dank Mythic+ nicht mehr raiden, aber ohne mindestens eine Fünfer-Gruppe gibt's halt nach wie vor nicht den besten Loot.
- ihr gehofft hattet, die Entwickler treiben ihre Fähigkeiten-Ausdünnung bei den Klassen nicht mehr weiter auf die Spitze.
- ihr einen technischen Quantensprung erwartet hattet.

Vier *WoW*-Veteranen über *Legion*

MARC CARSTEN HATKE

„Überall Content: *Legion* ist das bislang stärkste Add-on von Blizzard."

Mit *Legion* hat Blizzard für mich das bislang stärkste Add-on für *World of Warcraft* auf den Markt gebracht. Endlich sind alle Bereiche des Spiels mit ausreichend Content versorgt: Berufe haben wieder spezielle Aufträge, die Weltquests sind eine willkommene Abwechslung und mit den Artefaktwaffen sollten Spieler über Monate hinweg beschäftigt sein. Klar, Blizzard hat viele Inhalte, die in *Warlords of Draenor* noch ohne großen Aufwand erspielt werden konnten, einfach hinter Schranken versteckt. Aber ist es nicht das, was die Abonnenten wollen? In einem MMORPG will die Spielerschaft beschäftigt werden, ein Grundsatz, der in *Draenor* nicht konsequent umgesetzt wurde.



Habe ich mich zum Ende von *WoD* täglich gelangweilt, habe ich – nach über 120 Stunden Spielzeit in *Legion* – immer noch das Gefühl, eine endlose Liste an Aufgaben vor mir zu haben. Es stehen Berufs-Quests, Dungeons, Artefaktwaffen und Ruf-Punkte auf dem Programm und mit 7.1 geht die Reise bereits bald weiter. Die Zukunft sieht rosig aus in der *World of Warcraft*. Hoffen wir, dass Blizzard aus den Fehlern in *WoD* wirklich gelernt hat.

WOLFGANG FISCHER

„Wow, so macht das Spiel ja tatsächlich wieder richtig Spaß!"

Mit den ersten beiden Erweiterungen habe ich, über alle Charaktere hinweg, knapp zwei Jahre Lebenszeit (über 17.000 Stunden) in *WoW* versenkt und hatte einen Riesenspaß dabei. Dieser kam mir im Laufe von *Mists of Pandaria* dann abhanden. Danach war für mich das Kapitel *WoW* eigentlich abgeschlossen. Dachte ich zumindest. Als *Warlords of Draenor* erschien, juckte mich das kein bisschen. *Legion* hingegen hat mich wieder so richtig angefixt. Alles hier wirkt neu, spannend und durchdacht. Die Hintergrundstory wird hübsch präsentiert und dank gut designter Questgebiete und motivierender Gameplay-Features (versteckte Kisten, Bonusziele, viele Minibosse usw.) macht sogar das sonst stupide Leveln Laune. Nicht zuletzt, weil es viel zu entdecken gibt und es sich auch lohnt, sich gut umzusehen. Besonders gut gefällt mir die Idee mit den Artefakten. Die sich daraus ergebende Langzeitmotivation ist einfach phänomenal. Dazu kommt noch die Ordenshalle mit den süchtig machenden Champions-Quests. Daher fällt es mir jede Nacht schwerer, mich vom Spiel zu trennen und wenigstens ein paar Stunden zu schlafen. Von Instanzen und Raids habe ich bislang noch nicht viel gesehen, aber wenn die auf demselben Niveau wie der Rest sind, hat mich *WoW* wieder. Und nicht nur für ein paar Wochen.



DAVID BERGMANN:

„Genießt die Level-Phase. Wer weiß, wann Nachschub kommt."

Eine neue *WoW*-Erweiterung gilt in den ersten Wochen ja meist (Ausnahme: das so oft verhasste *Mists of Pandaria*) als die beste aller Zeiten; bis sie nach einigen Monaten als Blizzards neuer Tiefpunkt gehandelt wird. Nach *Warlords of Draenor* bin ich bei *Legion* ebenfalls erst einmal vorsichtig. *WoD* fand ich zunächst nämlich auch super, bis ich die Lust verlor und die längste Pause meiner *WoW*-Zeit einlegte. Bisher aber habe ich mit *Legion* dämonisch viel Spaß. Die Ordenshallen sind deutlich durchdachter als die Garnisonen (abgesehen von der albernen Limitierung aktiver Champions). Nette Story-Häppchen gibt's durch die Klassen-Quests. Und Berufe sind endlich mal mehr als stupide Fließband-Fertigung. In den neuen Zonen gibt's obendrein einen tollen Mix aus Quests, Geheimnissen und Sammelkram. Wo ist der Haken? Unter anderem beim Inhalts-Nachschub. Der war bei *Warlords of Draenor* nämlich eine mittelschwere Katastrophe. Bleibt zu hoffen, dass Blizzard das Basis-*Legion* nicht nur derart mit Beschäftigungen vollstopft, um sich wieder zu viel Zeit für Patches zu lassen. Auch die Verheerten Inseln brauchen bald neue Inhalte. Und so sehr ich mich auf Karazhan-Patch 7.1 freue: Klassiker-Recycling reicht nicht.

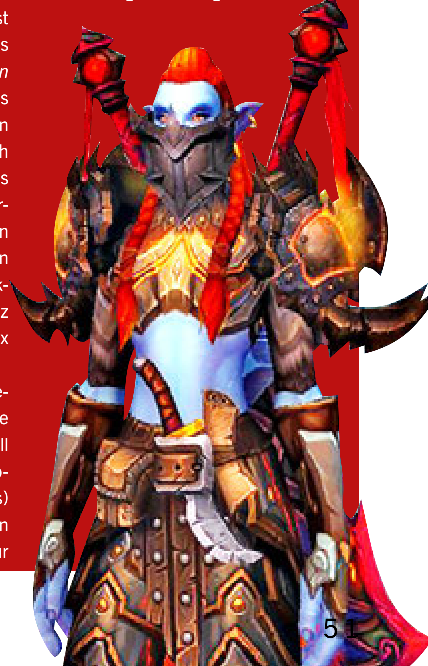


SASCHA LOHMÜLLER:

„Kein neues *Burning Crusade* oder *Lich King* – aber verdammt nah dran."

Noch bin ich etwas vorsichtig, schließlich bin ich bereits im letzten Add-on lächelnd und frohen Mutes in die Kreissäge gerannt. Denn: Auch *Warlords of Draenor* fing vielversprechend an, bis dann nach 5 bis 6 Wochen die Luft raus war und auch für rund zwei Jahre fast nix mehr nachkam. Fairerweise muss man allerdings auch sagen, dass *Legion* dank der Artefakte, der World Quests und des endlich wieder involvierten Handwerks bereits jetzt eine deutlich vielversprechendere Ausgangsbasis geschaffen hat, die monatelange Unterhaltung verspricht. Und mit Karazhan 2.0 im ersten Patch hat man bereits ein weiteres Ass im Ärmel – bei der Rückkehr der wohl beliebtesten Raidinstanz aller Zeiten kann ja eigentlich gar nix mehr schiefgehen, oder?

Allerdings soll auch nicht verschwiegen werden, dass trotz jeder Menge toller Inhalte nicht alles an *Legion* toll gelaufen ist. Das Balancing etwa ist momentan (vor den ersten Raid-Hotfixes) so sehr aus den Fugen wie nur selten zuvor zum Start einer Erweiterung. Für PvP-Spieler ist das Fehlen eines neuen Schlachtfeldes sicherlich auch nicht gerade eine Offenbarung. Und für Vieltwinker, also Menschen mit vielen Charakteren, gab es aufgrund der Artefakte auch schon weniger anstrengende Zeiten.





Geschwächten Gegnern kann Joule den Kern mithilfe ihrer Seilwinde klauen. Mit den Kugeln verbessert sie ihr eigenes Corebot-Team. Entfernt man jedoch Kerne von Feinden, lassen diese keine Crafting-Objekte mehr fallen.

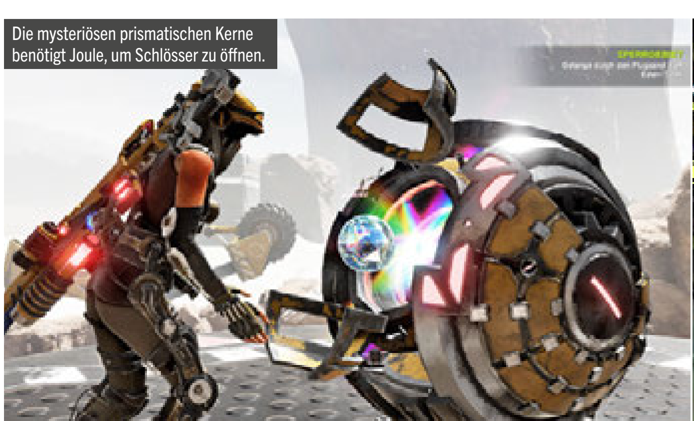
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Comcept/Armature Studios
Publisher: Microsoft
Erscheinungsdatum: 16. September 2016
Preis: ca. € 40,-
USK: ab 12 Jahren

Von: Katharina Reuß

Recore

Im Kern von *Recore* finden sich ein paar gute Ideen, aber auch viele Teile, die man lieber hätte austauschen sollen.

Der Look erinnert an *Wall-E*, gemischt mit einem Schuss *Star Wars*, dazu kommt viel 90er-Jahre-Platformer-Flair: *Recore* fühlt sich an, als stamme es aus einer anderen Zeit, und das liegt nicht nur an der angestaubten Optik. In Metroidvania-Manier erweitert man die in Gebiete eingeteilte Spielwelt, indem man im Verlauf des Abenteuers erlernte Fähigkeiten einsetzt; wo zuvor ein Felsen den Weg versperrte, tut sich nach dem Zerschmettern ein Höhleneingang auf. Dort findet man wiederum Erweiterungen für die Lebensenergie der Heldin, neue Teile für die Corebot genannten Begleiter und die seltenen prismatischen Kerne, die als Schlüssel dienen. Die glitzernden Kugeln werden ungeniert genutzt, um das Spiel in die Länge zu ziehen: an mehreren Stellen der Story setzt *Recore* willkürliche Schranken, zwingt euch zur Umkehr und Kernsammelei, bevor ihr weitermachen dürft. Das nimmt der ohnehin wenig mitreißenden Geschichte den Wind aus den Segeln. Dabei klingt die Prämisse gar nicht so uninteressant – auf der Suche nach einer neuen Heimat haben die Menschen den Planeten Neu Eden entdeckt. Durch Terraforming soll dieser von einer lebensfeindlichen, verstrahlten Wüste in ein Paradies verwandelt werden. Bis es so weit ist, schlummert die Raumflotte im Orbit, während ausgewählte Abgesandte die Maschinen auf Neu Eden warten. Heldin Joule ist auf dem Planeten stationiert, als treuer Begleiter fungiert Corebot Mack. Doch aus irgendeinem Grund arbeiten die Terraformer nicht – und wieso kommen keine Signale mehr aus der Umlaufbahn? Wegen der zerstückelten Erzählweise anhand von in der Umwelt versteckter Audiodateien, den Vollbremsungen beim Storyverlauf und dem Fokus auf einem langweiligen Bösewicht kann *Recore* das Potenzial dieser vielleicht nicht einzigartigen, aber doch interessanten Hintergrundgeschichte nicht ausschöpfen.


Die mysteriösen prismatischen Kerne benötigt Joule, um Schlösser zu öffnen.



Regelmäßig stellen sich euch Bossbots in den Weg. Die meisten sind aber nicht sonderlich gefährlich.



Die freundlich-fröhliche Joule ist eine sympathische Heldin, auch die Bots haben viel Persönlichkeit.

Die Platformer-Elemente werden immer kniffliger. Zum Glück beherrscht Joule einen Doppelsprung.

Die Panoramen auf dem Wüstenplaneten Neu Eden sind teilweise sehr schön anzusehen.

Hund, Spinne, Affe

Heldin Joule ist zwar dank Gewehr und Schubdüsen an den Sohlen wehrhaft und flink, ohne ihre Roboterbegleiter wäre sie aber aufgeschmissen. Hund Mack ist der erste von drei Corebots, zwei weitere lernt sie im Verlauf des Abenteuers auf Neu Eden kennen. Die mechanischen Gefährten helfen beim Kampf und der Erkundung der Landschaft, Spinnenbot Seth etwa krabbelt mit Joule im Schlepptau Schienen entlang, Kampfbot Duncan aktiviert Schalter. Später darf Joule die Kerne ihrer Freunde in neue Hüllen setzen, etwa in die eines fliegenden Bots, mit dessen Hilfe sie sodann über Abgründe gleitet. Blöd nur, wenn man an eine Stelle gelangt, für deren Bewältigung man einen speziellen Begleiter benötigt. Maximal zwei Roboter kann man gleichzeitig mitnehmen, tatsächlich anwesend ist aber nur ein Exemplar. Getauscht wird per Tastendruck. Um die Kerne in andere Hüllen zu setzen, muss man zwangsweise zurück in Joules Basis. Dort erforscht man an der Werkbank Verbesserungen für Seth, Duncan und Mack und optimiert deren Werte. Dazu nutzt man die von besiegten Bots gestohlenen Kerne. Wirklich nötig ist das nicht, keiner der Roboter lernt jemals neue Fertigkeiten hinzu.

Blau, gelb, rot, weiß

Abgerundet wird die Mischung aus Geschicklichkeits- und Rätselpassagen durch Schießereien. Für einen Hauch Taktik sorgt die Farbcodierung der Bots. Joules Gewehr verschießt vier Arten von Munition: gelb, rot, blau und weiß. Wenn Munitions- und Gegnerfarbe übereinstimmen, verursacht Joule Bonusschaden. Bei den Begleiter-Corebots entscheidet die Hüllenfarbe über die Angriffsart. Vertieft wird diese Idee jedoch nie, Farbmischungen sind nicht möglich und durch die mittelmäßige Gegnervielfalt und -KI verlieren die Gefechte rasch ihren Reiz. Das Umschalten zwischen den Tönen wurde merklich auf Gamepads zugeschnitten, die Munitionsübersicht ist in Steuerkreuzform angeordnet. Die vier Farben schaltet man auf den Nummertasten um, ändern kann man diese Belegung nicht. Nach den Kämpfen macht sich zudem ein weiterer, nerviger Designfehler bemerkbar: Besiegte Gegner lassen Crafting-Gegenstände fallen, die man benötigt, um die Hüllen der Corebots zu verbessern. Statt dass die Ersatzteile automatisch am Ende der Auseinandersetzung in Joules Inventar wandern, muss man zum Einsammeln über jedes einzelne Objekt drüberlaufen – und meistens wird der Kram durch explodierende Feinde auch noch in der Gegend verstreut.

Recore hat mit den Corebots, dem Farbgewehr und dem Setting durchaus interessante Komponenten zu bieten, deren Potenzial wird jedoch nie ausgeschöpft. Es entsteht der Eindruck, dass dem Spiel mindestens ein halbes Jahr Entwicklungszeit fehlt. Dieses hätte man nutzen können, um kreativere Dungeons einzubinden. In allen Verliesen gibt es die gleichen drei Bonusziele: Erreicht den Ausgang vor Ablauf des Zeitlimits, bedient alle Schalter und findet den Schlüssel. Das unsägliche letzte Dungeon, bei dem Gegnerwellen in kahlen Arenen sich mit Platforming-Einlagen in einem riesigen, leeren Raum abwechseln, ist ein denkbar schlechtes Ende für ein Spiel, das verheißungsvoll begonnen hat. Zu all dem kommt die schlichte Optik mit schwachen Texturen und leichter Unschärfe. Trotzdem muss man manchmal Ladezeiten von einer halben Minute ertragen. Immerhin besser als auf der Xbox; da sind's manchmal mehrere Minuten. ❑

MEINE MEINUNG

Katharina Reuß



„Nette Ideen, ein gewisser Charme, aber nicht gut umgesetzt."

Was anfangs motiviert, wird rasch zu Arbeit. Wahnsinn, das „echte" Ende des Abenteuers hinter einem Grind- und Sammelmarathon sowie einem Turm voller Herausforderungen zu verstecken, der im Vergleich zum Schwierigkeitsgrad der zahmen restlichen Dungeons wie eine Folterkammer wirkt. Der Drang, die Spielzeit irgendwie strecken zu wollen, scheint bei den Entwicklern groß gewesen zu sein. Die anscheinend überhastete Fertigstellung von *Recore* geht aber nicht nur auf Kosten des reinen Spielspaßes, auch die Story bekommt nicht die Aufmerksamkeit, die sie verdient, und wenn sich dazu auch noch Bugs und Abstürze gesellen, kann man den Titel höchstens denen empfehlen, die sich extrem nach einem Vertreter des einst so beliebten 3D-Platformer-Genres sehnen. Übrigens ist zu beachten: *Recore* ist nur im Windows-10-Shop erhältlich, kann mit dem gleichen Code aber auch auf der Xbox One gespielt werden (falls vorhanden).

PRO UND CONTRA

- ➕ Interessante Prämisse und sympathische Heldin
- ➕ Unterhaltsames Platforming
- ➕ Metroidvania-Prinzip motiviert
- ➕ Shooterabschnitte mit einem Hauch Taktik
- ➕ Gute Mischung aus Geschicklichkeit, Action und Rätseln
- ➕ Eingängige Musikuntermalung
- ➖ Angestaubte Optik
- ➖ Story wird mies präsentiert
- ➖ Zwang zum Sammeln der prismatischen Kerne nervt
- ➖ Zu wenige Gegnerarten
- ➖ Umständliches Wechseln der Corebot-Hüllen an der Werkbank
- ➖ KI der Feinde schwach
- ➖ Bugs und Abstürze
- ➖ Immer die gleichen Herausforderungen in Dungeons



In einigen Momenten ist *Obduction* geradezu atemberaubend schön, ruckelt aber dann meist auch merklich.

Obduction

Genre: Adventure
Entwickler: Cyan, Inc.
Publisher: Cyan, Inc.
Erscheinungsdatum: 24. August 2016
Preis: ca. € 30,-
USK: Keine Angabe

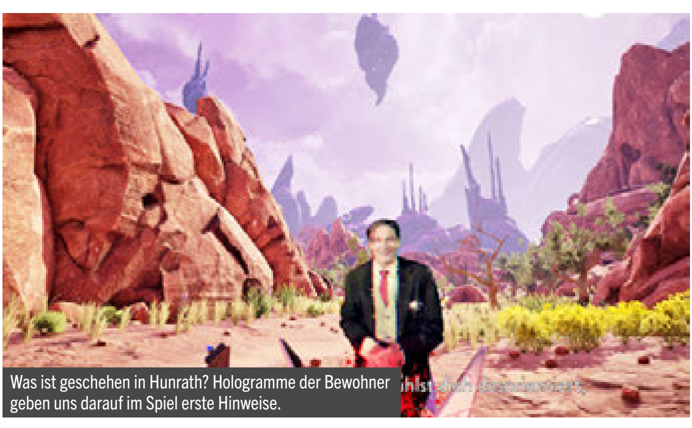
Von: Lukas Schmid

In einem Jahrzehnt vor unserer Zeit, da beherrschten bockig schwere Adventures wie *Myst* das Genre. Jetzt kommt der geistige Nachfolger und macht dem Knobel-Klassiker alle Ehre.

Geschätzt 90 Prozent aller Spieler, die sich an *Obduction* heranwagen, werden es wohl niemals beenden. Damit befindet es sich in bester Gesellschaft mit *Myst* und dessen diversen Sequels. Kein Wunder, schließlich geht *Obduction* als geistiger Nachfolger – finanziert via Kickstarter und entwickelt vom selben Team wie die 90er-Jahre-Adventures – der Klassiker ins Rennen. Der Grund, warum nur wenige Spieler sich bis zum Abspann durchknobeln werden, ist schlicht der, dass *Obduction* wirklich unheimlich, unheimlich schwer ist. Zum Glück verfügt es aber noch über eine weitere, weniger frustrierende Eigenschaft: Es ist auch ziemlich gut. Diese Qualitätseinschätzung kommt jedoch mit einem großen „Aber" daher. Adventure-Fans, die vor allem mit den Telltale-Titeln und Spielen wie *Firewatch* oder *Gone Home* ihre Liebe zum Genre entdeckt haben, erwartet hier ein gänzlich anderes Erlebnis, das auf eine nicht gerade riesige Zielgruppe zugeschnitten ist – Adventure-Liebhaber ältester Schule nämlich, die Wochen, teils Monate in die *Myst*-Abenteuer investiert haben, ohne frustriert den Rechner aus dem Fenster zu werfen; die bereit sind, Zusammenhänge zwischen scheinbar vollkommen willkürlich gesetzten Objekten in der virtuellen Umwelt zu verstehen und diese zu kombinieren; die sich auch von Unmengen an Ingame-Textdokumenten nicht abschrecken lassen, um sich einerseits einen Gutteil der Handlung selbst zu erarbeiten und andererseits, um eventuell darin verborgene spielentscheidende Hinweise wie Türcodes oder Dechiffrier-Schlüssel zu entdecken.

Alleine im Nirgendwo

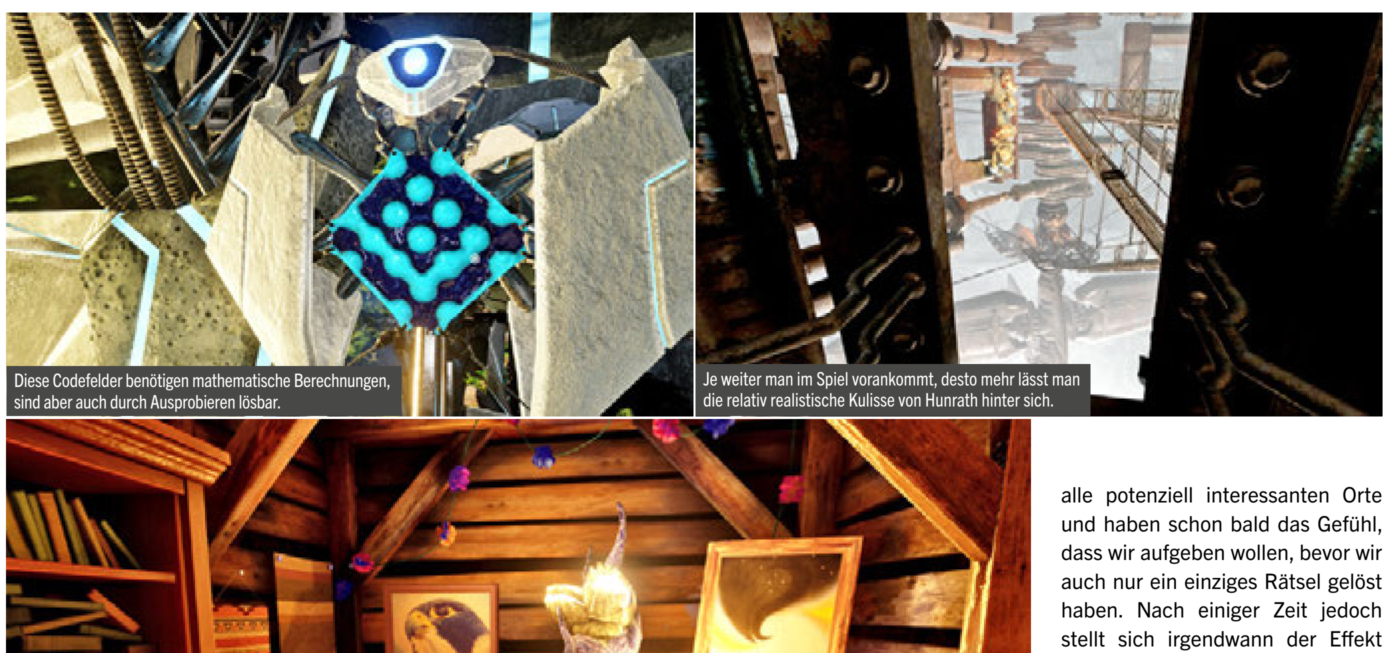
Doch worum geht es in *Obduction*? Als namenloser, stummer Held – wahlweise männlich oder weiblich, was jedoch nur durch den geworfenen Schatten definiert wird – gelangen wir nach einem mysteriösen Zwischenfall in die fast vollständig verlassene Stadt Hunrath inmitten einer rötlich gefärbten Geröllwüste. Dort ist nicht alles so, wie es scheint. Seltsame, nicht von dieser Welt scheinende Felsen in der Ferne, mysteriöse Laserstrahlen, welche den Himmel erhellen, und andere ungewöhnliche Elemente deuten darauf hin, dass wir uns wahrscheinlich nicht mehr auf der Erde befinden. Die Hologramme längst von hier verschwundener Bewohner sind vorerst alles, was menschlichem Kontakt in dieser Welt nahe kommt. Viel mehr als diese Prämisse sei an dieser Stel-



Was ist geschehen in Hunrath? Hologramme der Bewohner geben uns darauf im Spiel erste Hinweise.



Von Anfang an werden wir mit Maschinen konfrontiert, deren Sinn einem erst einmal verborgen bleibt.



Diese Codefelder benötigen mathematische Berechnungen, sind aber auch durch Ausprobieren lösbar.

Je weiter man im Spiel vorankommt, desto mehr lässt man die relativ realistische Kulisse von Hunrath hinter sich.

Wie auch schon in *Myst* trägt die Gestaltung der Welt ebenso viel zur Atmosphäre bei wie die Geschichte.

le nicht verraten, denn wie schon bei der *Myst*-Reihe machen die Geschichte und die ausführlich ausgearbeiteten Hintergründe der Spielwelt einen nicht zu unterschätzenden Anteil am Reiz des Abenteuers aus. Hält man sich stur an die Aufgaben, die zu erledigen sind, wird man vieles davon gar nicht mitbekommen. Wer jedoch alle Dokumente komplett liest, aufmerksam die Umgebung beobachtet und neugierig ist, wird merken, wie viel Mühe in der Gestaltung der Spielwelt steckt. *Obduction* ist also eines dieser Spiele, in denen man sich die Geschichte selbst erarbeiten und etwaige Lücken in der Erzählung selbst erklären muss. Das muss man nicht mögen, es funktioniert im Rahmen des Spiels aber sehr gut. Schade bloß, dass die von echten Menschen eingespielten Hologramme sowie sonstige Kontakte mit Figuren dermaßen stümperhaft produziert daherkommen. Wir beschweren uns nicht darüber, dass hier echte Menschen agieren – dabei handelt es sich natürlich um eine von unzähligen Hommagen an *Myst* – sondern darüber, dass die Schauspieler ihre Arbeit nicht gut machen und uns damit ein wenig aus der ansonsten sehr stimmigen Atmosphäre reißen.

Schöne, ruckelnde Einöde

Grafisch überzeugt das Spiel auf künstlerischer Ebene, die technische Seite jedoch leidet unter einigen nervigen Problemchen. Die Welt ist stimmig gestaltet, die bewusst deplatziert wirkende und gerade deswegen passende Mischung aus alltäglichen und völlig fremd aussehenden Elementen sorgt für eine ganz eigene Atmosphäre. Zudem gibt's dank Unreal Engine knackige Texturen, schöne Leucht- und Partikeleffekte und andere nette Grafik-Spielereien. Dem gegenüber steht jedoch eine Framerate, die auch auf leistungsstarken Rechnern gerne mal ordentlich in die Knie geht, sobald etwas mehr auf dem Bildschirm los ist. Hinzu kommen kleine, aber regelmäßige Bugs – mehr als einmal blieb unsere Figur unvermittelt an einer Kante oder einer Wand hängen und ließ sich nur noch mit Mühe befreien – und Ladezeiten beim Wechsel zwischen per speziellen Portalen verbundenen Gebieten, die zwar durch hübsche Grafik-Spielereien nett anzusehen sind, aber zu viel Zeit in Anspruch nehmen. Das ist jedoch alles im Rahmen des Erträglichen, denn schnelle Reflexe, welche durch die Ruckler unmöglich wären, verlangt einem das Spiel genrebedingt ohnehin nicht ab. Und spielerisch gibt es sich ausgesprochen kompetent darin, genau das abzuliefern, was es verspricht. Wir erforschen die Umgebungen wahlweise frei aus der Ego-Perspektive oder springen – ähnlich dem Point&Click-System vergangener Tage – von Point of Interest zu Point of Interest. Zu Beginn ist das Gebiet, welches wir erforschen, noch relativ übersichtlich, jedoch weit davon entfernt, uns linear von Rätsel zu Rätsel zu bugsieren. Gleich mehrere Maschinen, deren Bedeutung wir nicht kennen, säumen unseren Weg, versperrte Türen weisen allenthalben auf weitere Areale hin und scheinbar sinnlose Anordnungen von Gegenständen sorgen dafür, dass wir uns zunächst heillos überfordert fühlen.

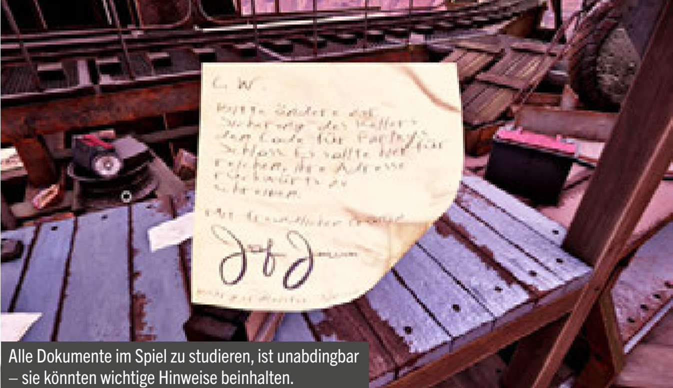
Auf Frust folgt Freude

Obduction nimmt uns nämlich nicht einmal im Ansatz bei der Hand. Keinerlei Tutorials, keine Map, keine Pfeile, die uns in die richtige Richtung lenken – gar nichts. Die größte Hilfestellung, die wir optional auswählen können, ist ein leichter Schimmer, der sich auf Objekte legt, mit denen wir interagieren können. Somit laufen wir erst einmal ziellos herum, untersuchen alle potenziell interessanten Orte und haben schon bald das Gefühl, dass wir aufgeben wollen, bevor wir auch nur ein einziges Rätsel gelöst haben. Nach einiger Zeit jedoch stellt sich irgendwann der Effekt ein, der auch *Myst* und Co. zu dem Phänomen gemacht hat, das sie sind: Dann nämlich macht es auf einmal „Klick" und plötzlich verstehen wir, was es mit dieser oder jener Apparatur auf sich hat; wir blicken dahinter, wie sie mit einem anderen Objekt in der Spielwelt zusammenhängt – und je mehr Einblick wir uns in die verschiedenen Funktionsweisen erarbeiten, desto leichter fällt es uns, die innere Logik des Spiels nachzuvollziehen. *Obduction* erzieht uns, nach seinen Regeln zu agieren, die zwar nicht immer schlüssig, aber doch meist logisch sind. Stück für Stück also bringen wir Sinn in das Rätsel-Chaos und eröffnen gleichzeitig immer weitere Bereiche der Welt; was anfangs ein übersichtliches Stück Erde ist, entwickelt sich zu einem wahren Labyrinth aus Räumen, Gängen und via unzähligen Shortcuts miteinander verbundenen Arealen. Ebenso eröffnen sich immer mehr Spielmechaniken, die wir uns zu Eigen machen müssen, um voranzukommen. Reicht es zu Beginn noch, zum Öffnen eines Zahlenschlosses den dafür benötigten Code zu finden, müssen wir uns später etwa mit einem komplexen Muster-System auseinandersetzen, für das zumindest grundlegende mathematische Kenntnisse notwendig sind. Und der Zeitpunkt, ab dem wir mittels Portalen zwischen scheinbar zusammenhanglosen Gebieten hin und her springen können, stellt auch unser bis dato angeeignetes Wissen bezüglich der Geografie der Spielwelt auf den Kopf.

Kein Spiel für jedermann

Spätestens ab diesem Zeitpunkt wird einem auch klar: Ein gutes Gedächtnis alleine reicht höchst-


Die Fahrten in der Lore stellen spielerisch einen der schwächsten Parts des Abenteuers dar und nerven.


Alle Dokumente im Spiel zu studieren, ist unabdingbar – sie könnten wichtige Hinweise beinhalten.

wahrscheinlich nicht aus, um das Spiel zu knacken. Ein Notizblock oder zumindest ein entsprechendes Word-Dokument, in dem wir alle aus Dokumenten gezogenen Hinweise und andere Auffälligkeiten in der Spielwelt dokumentieren, ist fast unumgänglich. Je weiter wir kommen, desto schwerer wird es. Viele Stunden nach dem einen entscheidenden Puzzlestück eines Rätsels zu suchen, ist irgendwann völlig normal. Ein Labyrinth-Rätsel gegen Ende des Abenteuers trieb uns während des Tests nahe an den Rand des Wahnsinns. Genau das dürften sich die Fans der Quasi-Vorgänger wünschen – für die meisten Spieler dürfte das aber wohl viel zu weit gehen. Wie bereits erwähnt: Für seine Nische ist *Obduction* ein Meisterstück, aber eben nur da. Es als frustrierenden Mist abzutun, ist zwar etwas kurz gedacht, aber durchaus legitim. Das Design aus vergangenen Zeiten ist schlicht Geschmackssache.

Fehler im Detail

Allerdings gibt es einige spielerische Punkte, die sich auch völlig objektiv kritisieren lassen. So haben es die Entwickler mit der Größe der Welt etwas zu gut gemeint. Das große Areal schafft zwar das Gefühl, sich an einem „echten" Ort statt in einem offensichtlich abgesteckten Spiele-Level zu befinden – die Größe wird allerdings auch durch einige Landstriche ohne jede Interaktionsmöglichkeit oder sonstige Highlights erkauft. Zudem wiederholen sich einige Rätselarten zu oft: Die bereits erwähnten Codes für Türen sowie die Muster-Schlüssel lassen sich stets in irgendwelchen Schriftstücken finden oder nach demselben Schema entziffern und langweilen irgendwann. Hinzu kommen Aufgaben, die in keiner Weise unser Gehirn fordern, sondern nur unsere Geduld auf die Probe stellen. Speziell die Bedienung der Lore, die wir recht früh im Spiel finden, zeichnet sich hier negativ aus. Es bietet keinerlei Herausforderung, mit ihr durch die Gegend zu rollen und Steine zu zerstören, nimmt aber recht viel Zeit in Anspruch. Dasselbe gilt für das Aktivieren der Portal-Maschinen, das sich ebenfalls unnötig in die Länge zieht. Und zu guter Letzt gibt es sie zwar nur sehr selten, aber eben doch: Rätsel, die weniger durch Logik denn durch bloßes Herumprobieren zu lösen sind, weil die Hinweise auf die richtige Antwort schlicht und ergreifend zu verworren sind, selbst für *Obduction*-Verhältnisse – die alte Krux des Adventure-Genres. Nichtsdestoweniger hat sich das Abenteuer all das Lob verdient, welches es derzeit vielerorts einheimst. *Obduction* erfüllt das, was es sich vorgenommen hat, vollumfänglich und weiß ganz genau, was es sein will – und wird genau deswegen längst nicht jedem gefallen. Wenn man sich jedoch darauf einlässt und bereit ist, Stunden oder auch Tage in die Rätsel zu investieren – und der Versuchung widerstehen kann, Komplettlösungen zu Rate zu ziehen –, dann wird man mit einem Spielerlebnis belohnt, welches einem noch sehr lange im Gedächtnis bleiben wird. ❑



Kontakt mit Menschen ist rar gesät. Dieser nette Herr hilft uns aber immerhin mit Ratschlägen weiter.

MEINE MEINUNG

Lukas Schmid



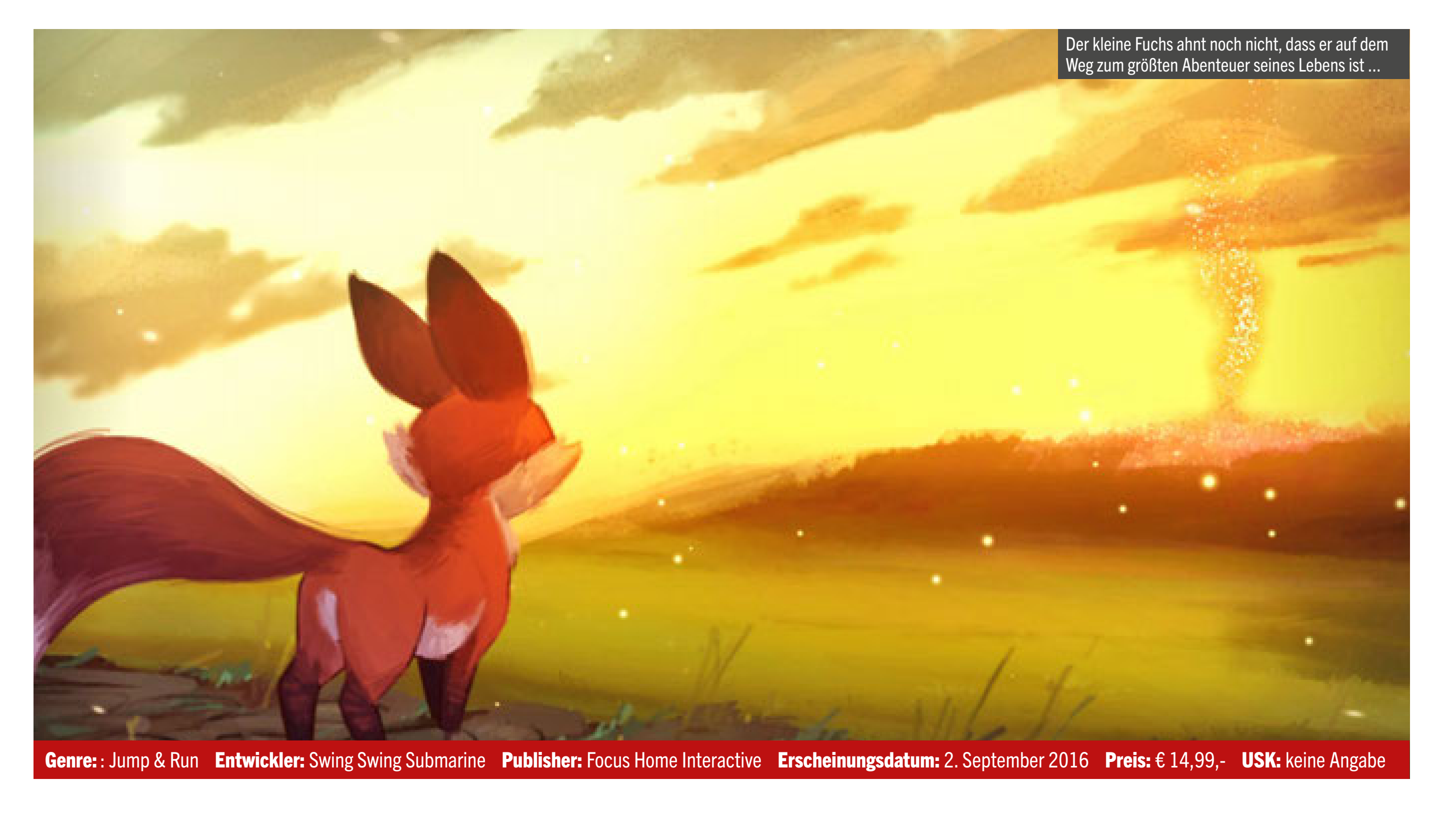
„Extrem schwere Rätselkost, definitiv nicht für jedermann"

Ich bin nicht mit *Myst* aufgewachsen, habe es aber einige Jahre nach dem Release nachgeholt – mit oft genutzter Komplettlösung zum Spiel stets an meiner Seite. *Obduction* kommt dem bockschweren Gefühl des geistigen Vorgängers sehr nahe und hat mich auch mehr als einmal frustriert durchs Büro schreien lassen. Vielleicht liegt's daran, dass ich ein wenig klüger geworden bin, oder daran, dass das Spiel doch ein klitzekleines bisschen leichter als *Myst* ist (ich vermute Letzteres), aber die Versuchung zum Mogeln war diesmal deutlich weniger ausgeprägt als anno dazumal. So oder so wird sich wohl nur eine ziemlich kleine Zielgruppe für das Spiel erwärmen können, denn es ist trotz allem ein richtig harter Brocken. Umso befriedigender ist es aber dafür, wenn man eines der Rätsel im Spiel gelöst hat und vorankommt – nur, um dann wieder vor einer Wand zu stehen. Aber aus diesem stückchenweisen Vorwärtsarbeiten zieht *Obduction* seinen Reiz und es macht seine Sache sehr gut. Ich würde aber nicht sagen, dass es das Genre revolutioniert, wie man es von manchen Seiten derzeit hört; nein, es lässt aber sehr gut wiederaufleben, was früher einmal Genre-Standard war. Das mag man gut finden, schlecht, frustrierend, altbacken oder was auch immer; auf jeden Fall ist *Obduction* genau das geworden, was sich die Kickstarter-Backer davon erhofft haben. Auf seinem sehr eng abgesteckten Feld ist es definitiv der derzeitige Genre-Primus.

PRO UND CONTRA

- ➕ Bietet genau das, was es verspricht
- ➕ Extrem befriedigendes Gefühl, wenn man eines der Rätsel gelöst hat
- ➕ Nach und nach eingeführte, neue Spielelemente
- ➕ Toll gestaltete Spielwelt
- ➕ Erkundungs-Gameplay, bei dem man nach und nach die Welt aufdeckt
- ➕ Interessante Geschichte, die man sich selbst erarbeiten muss
- ➕ Hübsche Grafik. schöne Effekte
- ➕ Lange Spielzeit
- ➖ Passiert nur selten, aber manche Rästel entpuppen sich doch als recht abstrus und unlogisch
- ➖ Starke Ruckeleinlagen, recht lange (ins Gameplay eingebundene) Ladepausen
- ➖ Teils zu leere Gebiete ohne Interaktionsmöglichkeiten, aber mit langen und tendenziell nervigen Laufwegen
- ➖ Einige unnötioge Beschäftigungs-Aufgaben, allen voran die viel zu langen Fahrten mit der Lore
- ➖ Zu häufige Code-Rätsel


WERTUNG 81


Der kleine Fuchs ahnt noch nicht, dass er auf dem Weg zum größten Abenteuer seines Lebens ist ...

Genre: : Jump & Run **Entwickler:** Swing Swing Submarine **Publisher:** Focus Home Interactive **Erscheinungsdatum:** 2. September 2016 **Preis:** € 14,99,- **USK:** keine Angabe

Seasons after Fall

Von: Benjamin Kegel

Vier Jahreszeiten ohne Vivaldi, aber mit Streichorchester: Taugt *Seasons after Fall* zum Hüpfspiel-Kunstwerk?

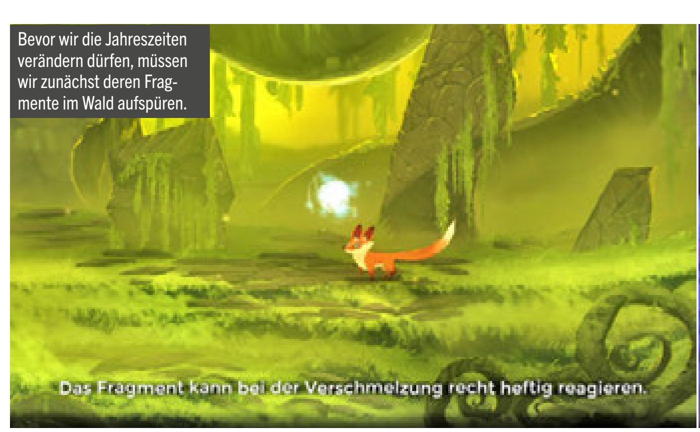
Ein Jump & Run ausschließlich für den PC – das ist schon mal ziemlich ungewöhnlich. Ebenfalls ins Auge sticht sofort die größte Stärke des Titels: *Seasons after Fall* ist ein wunderschön gezeichnetes, märchenhaftes Wasserfarben-Kunstwerk zum Mitspielen, das auf den ersten Blick eigentlich nach einer Ubi-Art-Framework-Kreation aussieht. Tatsächlich wird *Seasons after Fall* aber von der Unity-Engine befeuert, also dem digitalen Kraftwerk hinter Games wie *Hearthstone, Inside, Teslagrad* und selbstverständlich *Off-Road Velociraptor Safari*. Den deutlichsten Vergleich zu einem Unity-Kollegen sucht *Seasons after Fall* aber mit dem vielleicht besten Jump&Run-Adventure des letzten Jahres: *Ori and the Blind Forest*. Vom grafischen Standpunkt aus gesehen ist das tatsächlich ein faires Duell. Und vom spielerischen her? Nun ...

Wald Fox

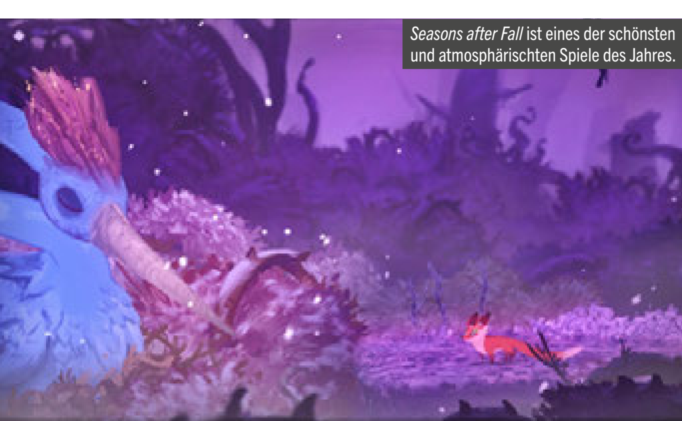
Wir beginnen unser Abenteuer tief im Unterholz als kleine Knospe, die einem jungen Waldgeist bei der Vorbereitung für das Ritual der Jahreszeiten helfen soll. Weil so eine Knospe allein aber nicht viel bewegen kann, übernimmt sie kurzerhand die Kontrolle über einen anwesenden Fuchs. Danach zieht sie los, um die Fragmente von Frühling, Sommer, Herbst und Winter aus den Tiefen des Waldes zu stibitzen. Die Storyline orientiert sich an der Märchenbuch-Idee, die sich auch sonst durchs Spiel zieht. Das bedeutet, dass die Geschichte nicht groß hinterfragt wird – sie wird euch vielmehr schlicht dargelegt und bittet euch höflich darum, doch bitte in die angegebene Richtung loszulaufen. Dafür erfreut sich die Erzählung aber einer tollen deutschen Sprachausgabe – überhaupt ist *Seasons after Fall* mit seinen herrlichen Effekten und der fantastischen Streichmusik ein akustisches Prachtexemplar.

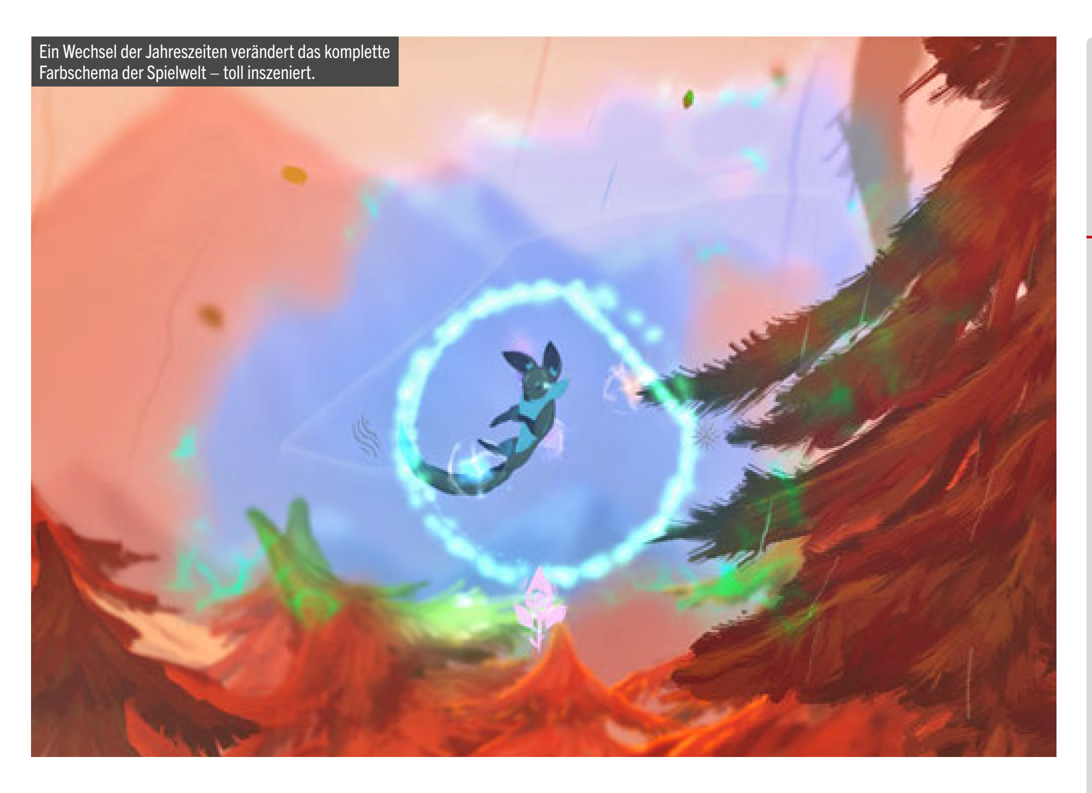
Sommersonne, Winterschnee

Als spielerisches Fundament dient ein ganz einfaches Hüpfspiel-Konzept: Spurt nach links, Spurt nach rechts, Springen und Kläffen – das ist auch schon das ganze Bewegungsrepertoire unseres Fuchses. Sämtliche Aktionen kommen rein digital ohne analoge Nuancen daher, weswegen sich das Spiel selbst auf einem rattigen 5-Euro-Keyboard super kontrollieren lässt. Steuer-



Bevor wir die Jahreszeiten verändern dürfen, müssen wir zunächst deren Fragmente im Wald aufspüren.


Seasons after Fall ist eines der schönsten und atmosphärischten Spiele des Jahres.


Ein Wechsel der Jahreszeiten verändert das komplette Farbschema der Spielwelt – toll inszeniert.

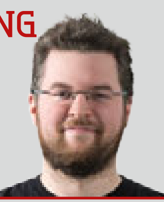
frust kommt hier niemals auf, seine Jump&Run-Basis hat *Seasons after Fall* als Edelplattformer prima im Griff. Das ist auch gut so, auf diese Weise kann nämlich der eigentliche Gameplay-Superstar des Spiels ohne Ablenkungen seine Wirkung entfalten: *Seasons after Fall* dreht sich ganz um den Wechsel der Jahreszeiten. Im Laufe seiner knapp fünf Stunden langen Reise durch Wälder, Seen, Höhlen und Gebirge lernt unser kleiner Fuchs, die Welt um sich herum in den Frühling, Sommer, Herbst oder Winter zu versetzen. Dadurch verändert sich die Natur um unseren knuffigen Helden – verschiedene Fortbewegungsmöglichkeiten inklusive. Im Frühling prasselt zum Beispiel Regen über den Wald, wodurch wir Bäume wachsen lassen und an ihnen emporklettern können. Im Sommer dürfen wir den Wasserspiegel in einem See senken und dadurch bisher überflutete Gebiete erkunden. Im Herbst breiten sich Pilze aus und dienen uns als Plattform. Und im Winter frieren Flüsse und Teiche zu, sodass wir mit trockenen Pfoten von Ufer zu Ufer spurten.

Einschalten, Abschalten

Spielt man *Seasons after Fall* dann also der Herausforderung wegen? Kommt es dank seiner Jahreszeiten-Wechsel vielleicht als besonders kniffliges oder sagenhaft cleveres Hüpfspiel daher? Man muss ehrlicherweise zugeben: nein. Es gibt keine Gegner, keine Gefahren, keine innovativen Gameplay-Anreize. Da wird hier mal eine große Blume als Sprungbrett benutzt, um eine höher gelegene Plattform zu erreichen, oder dort mit einem niedlichen Fuchs-Kläffer eine Ranke zum Wachsen angeregt. Die Spielmechanik um den Wechsel der Jahreszeiten ist zwar herrlich anzuschauen und verleiht *Seasons after Fall* so manchen optischen Wow-Effekt, wirklich knifflige Denkaufgaben liefert dieses System aber ebenfalls nicht ab. Die Spielmechanik macht die Welt um unseren Helden nur anders, aber nicht schwieriger. Nein, von einem echten Metroidvania-Anspruch vergleichbar aufgezogener Titel wie eben *Ori and the Blind Forest* ist Swing Swings feiner Fuchs so weit entfernt wie Samus Aran von einem anständigen (offiziellen) Spiel zu ihrem 30-jährigen Jubiläum. *Seasons after Fall* ist ein visueller Zen-Garten und ein virtuelles Märchenbuch. Zu Recht verbindet man mit keinem dieser beiden Dinge eine gesteigerte Lern- oder Anspruchskurve. Das heißt deswegen aber noch lange nicht, dass *Seasons after Fall* sein Geld nicht wert wäre – man muss es halt nur guten Gewissens aus denselben Gründen kaufen wie einen Zen-Garten oder ein Märchenbuch: zum Entspannen. Zum Staunen. Zum Abschalten. Zu all dem lädt euch das Spiel mit viel Herz, Seele und Charme ein – auch wenn man ab und zu merkt, dass es eigentlich lieber ein interaktiver Animationsfilm sein möchte. ❑

MEINE MEINUNG

Benjamin Kegel



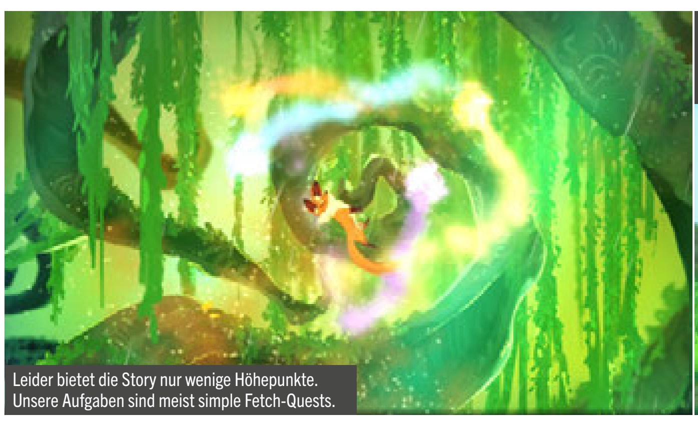
„Keine Herausforderung, aber ein tolles Erlebnis."

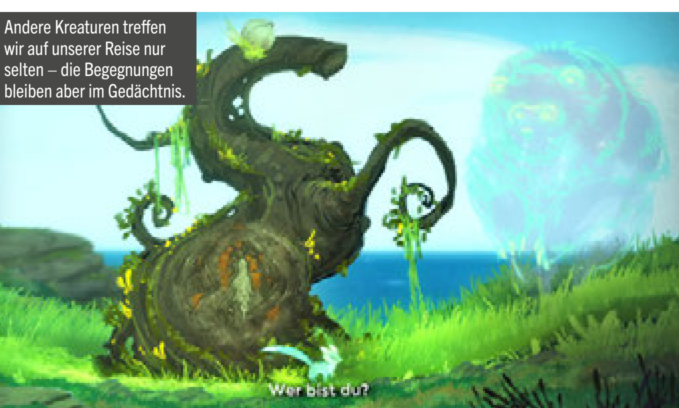
Ein Videospiel muss nicht unbedingt Spaß machen, finde ich – es muss einen aber unterhalten. Ein Titel wie *Rocket League* macht Spaß. Ein knallhartes Psycho-Horrorspiel, das man nur in kleinen Dosen überhaupt ertragen kann, würde ich nicht als „Spaß" bezeichnen. Trotzdem zockt sein stolzer Besitzer es gerne, weil es ihn eben auf eine andere Art unterhält. Genau dasselbe kann man auch über *Seasons after Fall* sagen. Wirklich gefordert hat mich Swing Swing Submarines Hüpfspiel-Abenteuer eigentlich nie. Trotzdem hatte ich mit *Seasons* eine tolle Zeit – weil es einfach ein Fest für die Sinne ist, das mit seinen gigantisch hohen Produktionswerten in Sachen Grafik und Musik punktet. Das ist wie bei guten Büchern: Klar, ein packender Roman ist in Sachen Spannung nicht zu überbieten. Deswegen kann ich trotzdem viel Freude auch an einem großartigen Artbook haben, das bestenfalls ein paar Klappentexte mitbringt.

PRO UND CONTRA

- ➕ Atemberaubend schöner Grafikstil im Wasserfarben-Look
- ➕ Vor allem optisch großartig inszenierter Jahreszeiten-Wechsel
- ➕ Irrsinnig detailverliebt: Sogar Schritt-Soundeffekte verändern sich je nach Jahreszeit.
- ➕ Fantastische Streichkonzert-Musik quer durchs Spiel
- ➕ Angenehm straffe Steuerung, lässt sich prima kontrollieren
- ➖ Kommt mit langen Laufwegen daher – und das gleich mehrfach
- ➖ Praktisch keine spielerische Herausforderung, die Rätsel bleiben zu oft zu einfach.
- ➖ Die Storyline zeigt sich als unspektakulärer Aufgaben-Aufhänger.




Leider bietet die Story nur wenige Höhepunkte. Unsere Aufgaben sind meist simple Fetch-Quests.



Andere Kreaturen treffen wir auf unserer Reise nur selten – die Begegnungen bleiben aber im Gedächtnis.

AUF HEFT-DVD

Video zum Spiel

Vor jeder Mission sucht man sich drei Helden aus. Dabei sollte man auf die Elementzugehörigkeit der Charaktere und der Feinde achten.

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Blue Byte
Publisher: Ubisoft
Erscheinungsdatum: 30. August 2016
Preis: ca. € 30,-
USK: ab 12 Jahren

Champions of Anteria

Blue Byte auf Rettungsmission: Lässt sich aus dem Material des gescheiterten *Siedler*-Projekts noch ein gutes Spiel machen?

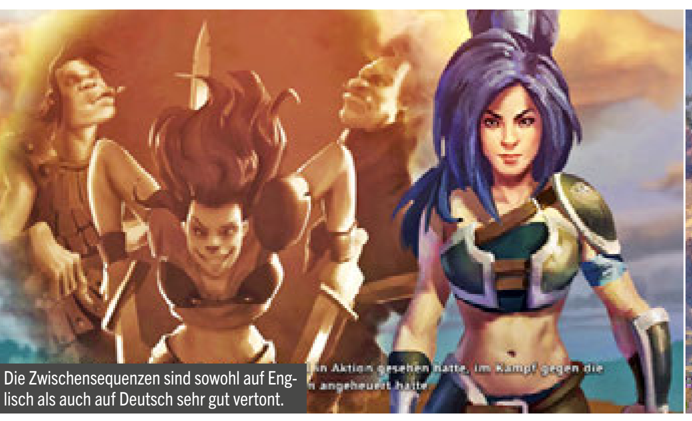
Von: Matti Sandqvist

Mit *Die Siedler: Königreiche von Anteria* hatte das älteste noch existierende Entwicklerstudio Deutschlands Großes vor. Als aber sogar die Entwickler selbst nach der misslungenen Betaphase erkannten, dass die angedachte Zielgruppe sehr wenig Lust auf Free2Play-ähnliche Aufbau-Elemente, kurze Abenteuer in *Diablo*-Manier und dazu noch eine starke Online-Anbindung hat, herrschte nach einigen Erklärungsversuchen erst einmal Funkstille seitens Blue Byte. Ein wenig später meldeten sich die Düsseldorfer dann doch zurück und kündigten urplötzlich *Champions of Anteria* an, das auf das Aufbauen einer Siedlung weitestgehend verzichtet und sich stattdessen auf die Action-RPG-Gefechte konzentriert.

Ziemlich oberflächlich

In *Champions of Anteria* wollen fünf mutige Helden das Fantasy-Königreich von schrecklichen Monstern und Schurken befreien und so für Frieden und Ordnung sorgen. Dafür bestreiten wir mit den Recken kurze, *Diablo*-ähnliche Quests und dürfen uns auch ein wenig mit dem Aufbau unseres Dorfes beschäftigen. Ab und zu bekommen wir noch schöne Zwischensequenzen zu sehen, die sowohl auf Englisch als auf Deutsch sehr sympathisch vertont wurden. Ebenso mag das Spiel dank seiner liebevollen Fantasy-Optik überzeugen und auch der Soundtrack wertet die eh schon nette Wohlfühl-Atmosphäre ein wenig auf. Insgesamt könnte man also denken, dass man für seine 30 Euro ziemlich viel bekommt.

Von der rundenbasierten Aufbaustrategie-Komponente sollte man aber weder einen ähnlich großartigen Wusel-Faktor noch einen immensen Tiefgang wie etwa bei der *Siedler*-Serie erwarten. Vielmehr hatten wir das Gefühl, dass Blue Byte die vielen detailreichen Gebäude, die man ursprünglich für *Die Siedler: Königreiche von Anteria* erstellt hatte, nicht gleich in den virtuellen Papierkorb schmeißen wollte. So bauen wir lediglich Ressourcen-Gebäude in unserem beschaulichen Dorf auf, damit wir uns



Die Zwischensequenzen sind sowohl auf Englisch als auch auf Deutsch sehr gut vertont.



Zwar können wir in einem Pause-Modus unsere Attacken planen, doch werden sie aus unerklärlichen Gründen häufig zu spät ausgelöst.


Wenn man in den Kämpfen nicht ständig auf die Pause-Taste drückt, geht die Übersicht leicht verloren.

zum Beispiel Heiltränke in der Apotheke oder verbesserte Ausrüstung beim Schmied leisten können. Produktionsketten oder Ähnliches gibt es dagegen schlicht und einfach nicht. Stattdessen müssen wir darauf achten, dass wir die Gebäude an den richtigen Stellen platzieren, damit wir kleine Boni bekommen. So gibt es einen höheren Ertrag pro Runde für Metall-Ressourcen, wenn die Bauwerke in einem Bergviertel stehen, oder für Natur-Ressourcen, wenn wir sie in einem Wiesen-Areal aufstellen.

Mangelnde Abwechslung

Im Dorf können wir in einem relativ unübersichtlichen Forschungsbaum neben verbesserten Ressourcengebäuden auch Ausrüstungsgegenstände für unsere Helden freischalten. Dafür benötigen wir aber sogenannte Ansehens-Punkte, die wir nur durch besetzte Territorien verdienen. Genau hier kommen unsere Helden zum Zug: Auf einer Übersichtskarte können wir einmal am Tag (sprich einmal pro Runde) die Haudegen zu Quests schicken und erobern auf diese Weise die Gebiete, falls der Auftrag erfolgreich abgeschlossen wird. Bevor wir uns aber etwa um das Aufbauen von Verteidigungsanlagen, das Ausschalten eines feindlichen Anführers oder um die Rettung eines Spions kümmern, müssen wir drei Helden bestimmen, die in das Abenteuerchen geschickt werden.

Die fünf Charaktere von *Champions of Anteria* unterscheiden sich dabei am stärksten in ihrer Elementzugehörigkeit. Bruder Anselm ist zum Beispiel ein Blitzmagier und bekommt Boni in den Kämpfen gegen Feinde, die dem Element Wasser zugeordnet sind. Der Kämpfer Vargus macht als Metall-Experte hingegen mehr Schaden gegen Schurken, die dem Element Natur angehören. In der Theorie sorgt das System so für ein ordentliches Papier-Stein-Schere-Prinzip, wodurch wir bei jedem Auftrag eigentlich unterschiedliche Taktiken anwenden müssten. Jedoch macht es in der Praxis kaum einen Unterschied, ob es sich um einen Verteidigungsauftrag handelt oder um eine Quest, in der wir ein Gebiet von den Schurken befreien sollen. Schlussendlich klappert man die Umgebungen nach Feinden ab und schaltet jeden Gegner aus – oder kämpft an bestimmten Stellen gegen Wellen von Monstern, was aber am Ende fast auf das Gleiche hinausläuft. Ebenso schade ist es, dass die Gegner sich am Ende in nur drei Kategorien einteilen lassen: Nah- und Fernkämpfer sowie Magier. Zwar unterscheiden sich die Feinde im Spielverlauf durch höhere Schadens- und Lebensenergiewerte, aber ihre Taktik bleibt immer gleich. So hat man spätestens nach vier oder fünf Missionen das Gefühl, stets das Gleiche zu tun.

Doch die mangelnde Abwechslung ist nur eine der vielen Schwächen der kurzen Action-Rollenspiel-Abenteuer. Wir steuern unsere drei Helden wie in einem Echtzeitstrategie-Spiel aus der Vogelperspektive, können aber stets die Zeit anhalten. Das ist auch bitter nötig, denn die Helden agieren von sich aus sehr passiv. Erst wenn wir ihnen exakte Befehle geben und ihre bis zu vier Spezialattacken richtig anwenden, hat die Heldentruppe eine Chance, die Mission zu absolvieren. Zudem stören viele Bugs und Designfehler den Spielspaß. So funktioniert das Erteilen von Befehlen im Pause-Modus eher schlecht als recht. Häufig „vergessen“ die Helden ihre Order und bleiben einfach stehen – übrigens auch dann, wenn sie angegriffen werden. Ebenso werden Spezialattacken, die etwa einen Flächenschaden an einer bestimmten Stelle verursachen sollen, oft aus unerklärlichen Gründen zu spät ausgelöst und sind somit komplett für die Katz. Obendrein scheinen die Entwickler noch nicht sehr viel Erfahrung im Echtzeitstrategie-Bereich zu haben, denn die irrsinnigen Laufwege der Helden gehören zu den schlechtesten, die wir seit den Sammlern aus *Command & Conquer* erlebt haben. Insgesamt bekamen wir aufgrund der vielen kleinen Fehler das Gefühl, dass den Entwicklern anscheinend Zeit fehlte, um das Spiel ausreichend zu optimieren. ❑


Der Aufbaustrategie-Part von *Champions of Anteria* bleibt leider sehr oberflächlich. Produktionsketten oder andere Herausforderungen existieren nicht.

MEINE MEINUNG

Matti Sandqvist

„Schuster, bleib bei deinen Leisten!“

Blue Byte ist nicht ohne Grund das älteste noch existierende Entwicklerstudio Deutschlands. Die meisten älteren PC-Spieler, zu denen ich mich auch so langsam zählen muss, haben sehr wahrscheinlich schöne Erinnerungen an die tollen Strategiespiele der Düsseldorfer – etwa an die vielen *Siedler*- oder *Battle Isle*-Ableger. Doch wenn es um andere Genres geht, muss ich leider sagen, dass Blue Byte mich meistens eher enttäuscht hat. Auch *Champions of Anteria* macht hier keine Ausnahme, denn bereits die grundlegende Spielidee finde ich etwas merkwürdig. Wie soll ich auf Dauer Spaß an Quests und den taktisch anspruchslosen Kämpfen haben, wenn ich wegen der Hektik in den Gefechten gefühlt jede Sekunde das Spiel pausieren muss? Obendrein hatte ich in der Testfassung mit einer großen Anzahl kleinerer Bugs zu kämpfen, weshalb mich die Missionen mehr aufgeregt anstatt unterhalten haben. Zudem wirkt der Aufbaustrategiepart ziemlich aufgesetzt und ist spielerisch ebenso unnötig. Insgesamt kann ich abseits der netten Atmosphäre tatsächlich keine echten Verkaufsargumente für *Champions of Anteria* finden und rate daher vom Kauf ab – und das trotz des günstigen Preises!

PRO UND CONTRA

- ➕ Grafik und Sound sorgen für eine Wohlfühl-Fantasy-Atmosphäre.
- ➕ Gute englische und deutsche Vertonung
- ➕ Großer Umfang …
- ➖ … jedoch mangelt es gewaltig an Abwechslung.
- ➖ Aufbaustrategie-Part wirkt aufgesetzt und ist spielerisch relativ unnötig.
- ➖ Viele kleine Bugs
- ➖ Die Spielmechanik der Quests nervt auf Dauer.


WERTUNG 59

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Die gewissenlosen Locust-Bestien streckt ihr zu Hunderten nieder, sowohl im Fernkampf (unten) als auch mittels brutaler Exekutionen (rechts).

Genre: Third-Person-Shooter
Entwickler: The Collective/Epic Games
Publisher: Microsoft
Erscheinungsdatum: 2. September 2016
Preis: ca. € 28,-
USK: ab 18 Jahren

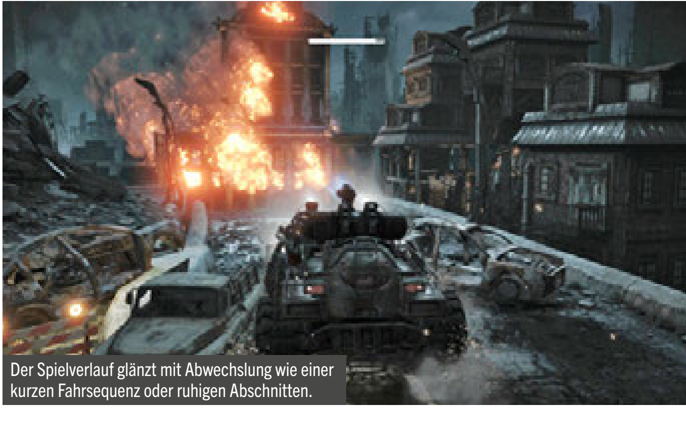
Gears of War: Ultimate Edition

Von: Peter Bathge

Nach zehn langen Jahren endlich runter vom Index: das *Call of Duty* der Third-Person-Shooter. Alle Mann in Deckung!

Dieses Spiel muss sich für einiges verantworten. In der zweiten Hälfte der ersten Dekade des 21. Jahrhunderts kommt plötzlich kaum ein Actionspiel mehr ohne hüfthohe Deckungsmöglichkeiten für seinen Protagonisten aus. Unglaubwürdig in der Landschaft verteilte Mini-Mauern, Kisten und Sandsackbarrieren verschandeln Dutzende Spiele. Lineare Schlauch-Levels nehmen überhand. Der Spieler wird auf einem engen Pfad durch eine Schießbude nach der anderen geführt, während zu beiden Seiten Benzinkanister explodieren. Koop-Modi und/oder dümmliche KI-Partner sind ein ständiger Begleiter. Und natürlich: Die Unreal Engine 3 etabliert sich als Technik der Wahl und läutet eine Periode niedriger Systemanforderungen, breitschultriger Muskelberge und glänzender Oberflächen ein. *Gears of War* erobert die Spielwelt 2006 im Sturm, verzückt Xbox-360-Besitzer mit einer bis dahin ungekannten Grafikpracht und protzt mit gewaltiger und gewalthaltiger Inszenierung. Der ganze Globus scheint im *Gears*-Fieber. Nur an Deutschland geht der Trubel vorbei: Nachdem die USK dem Spiel bei Release eine Altersfreigabe verweigerte, indizierte die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) *Gears of War* im November 2006. Damit einher ging ein Werbeverbot; über die zwischenzeitlich veröffentlichte PC-Version breiteten Magazine wie PC Games zwangsweise den Mantel des Schweigens. Doch zum zehnten Geburtstag des Seriendebüts hat die BPjM auf Antrag von Microsoft die Indizierung aufgehoben. Die von Epic-Erbe The Coalition anderswo bereits im Frühjahr 2016 veröffentlichte *Ultimate Edition* des Klassikers kann damit endlich auch in Deutschland frei verkauft werden. Allerdings gibt es weiterhin ein paar Einschränkungen: Das grafisch aufbereitete *Gears of War*-Remaster ist nur im Microsoft-Store erhältlich; zum Spielen benötigt ihr Windows 10.





Der Spielverlauf glänzt mit Abwechslung wie einer kurzen Fahrsequenz oder ruhigen Abschnitten.



Ganz selten vergisst das Spiel, die höher aufgelösten Texturen zu streamen. Neu laden behebt das Problem.


Charaktermodelle sehen stark aus, die Umgebungen kommen jedoch arg trist daher.

Die Story von *Gears of War* ist Beiwerk: Marcus Fenix (rechts) und sein Team halten die Locust auf.


Die spektakulären Bosskämpfe verlangen euch ab dem zweiten von vier Schwierigkeitsgraden alles ab.

Frische Technik
Mit akribisch aufgehübschten und um neue Details bereicherten Levels und Direct-X-12-Unterstützung sieht *Gears of War* selbst für heutige Verhältnisse noch gut aus. Die farblosen Umgebungen wirken zwar ausnehmend blass und die Explosionen sind längst nicht mehr so beeindruckend wie 2006 – dennoch ist die Action fetzig, sind die Charaktere detailliert. Mit Ultra-Texturen gibt es zwar ab und zu noch ein paar schwammige Oberflächen, die 4K-Option (empfohlen erst ab 6 GB Video-RAM) sorgt allerdings für ein sehr scharfes Bild. Auf unserem Testrechner mit einer Geforce GTX 980 gab es dafür beizeiten Performance-Einbrüche, die aber nie den Spielspaß negativ beeinflussten. Ärgerlicher waren da schon seltene Fehler beim Texturen-Streaming (siehe Bild links) und der Verzicht auf eine Antialiasing-Option jenseits des rudimentären FXAA. Dafür punktet das Spiel mit kurzen Ladezeiten, selbst ohne SSD.

Gut: Das Menü bietet zahlreiche Optionen, um die Grafikleistung und die präzise Maus-Tastatur-Steuerung an die eigenen Bedürfnisse anzupassen. Schlecht: Die Sprache lässt sich nur ändern, indem ihr die Systemsprache von Windows 10 umstellt. Wer sein Betriebssystem nicht in Englisch bedienen will, muss mit der mauen deutschen Übersetzung vorliebnehmen. Freilich ist die simple, vor Klischees triefende Geschichte um den Krieg der Menschen gegen die unterirdischen Locust auch im englischen Original kein Qualitätsmerkmal. Held Marcus Fenix und seine muskelbepackten Mitkämpfer sind aber immerhin für so manch witzigen Spruch gut. Schlecht übersetzte Zurufe der deutschen KI-Kameraden wie „Kopf zu!“ oder „Ich kann nicht zielen!“ wirken allenfalls unfreiwillig komisch.

Alte Inhalte
Rund zehn Stunden nimmt die Kampagne in Anspruch. Der abwechslungsreiche Mix aus Action, Zwischensequenzen und Ruhephasen setzte Maßstäbe in Sachen Abwechslung und Inszenierung. Doch weder damals noch heute punktet der Feldzug gegen die Locust mit eigenständigen Ideen. Zudem gibt es bereits auf dem zweiten von vier Schwierigkeitsgraden einige unfaire Stellen, die nur mit viel Geduld zu lösen sind. Die Faszination rührt vorrangig von der nahezu perfekten Shooter-Mechanik her, zu der auch das clevere Nachladesystem seinen Teil beiträgt. Denn nur wer im richtigen Moment die R-Taste drückt und Schrotflinte, Scharfschützengewehr oder (berüchtigte) Kettensägen-Lancer perfekt nachlädt, spart Zeit und wird mit Boni wie höherer Schussrate oder größerem Schaden belohnt.

Zusätzlichen Nervenkitzel verbreitet der Feldzug im Koop-Modus zu zweit. Dort fällt dann auch die reichlich beschränkte KI der Computerpartner nicht mehr so störend auf. Im Solo-Modus bleibt Fenix' Kumpan Dominic nämlich gerne mal stehen, dreht sich sekundenlang im Kreis oder will mitten in einem Pulk von Widersachern wiederbelebt werden. Derartige Mängel kaschiert das Spiel teils mit sich teleportierenden Kameraden, auf die Nerven gehen sie uns trotzdem. Ärgerlich für Koop-Spieler: Der Splitscreen aus der Konsolenfassung fehlt und die Spielersuche kann sechs Monate nach dem Release außerhalb Deutschlands sehr lange dauern. Auch im Versus-Modus für bis zu vier Teilnehmer sind die Server mittlerweile wie ausgestorben. Freunde könnt ihr nur mittels des Xbox-Live-Netzwerks einladen, nicht etwa über Steam. Immerhin: Am PC bietet *Gears of War: Ultimate Edition* auch einen LAN-Modus. ❑

MEINE MEINUNG
Peter Bathge



„Alte Liebe neu entflammt: ein (fast) perfektes Remaster.“

Gears of War, das sind pöbelnde Prollos auf einem testosterongesteuerten Macho-Trip. Blut, abgetrennte Gliedmaßen, die großzügige Verwendung des F-Worts: ein Traum für Spätpubertierende. *Gears of War*, das ist aber auch ein enorm clever designtes, auf Hochglanz poliertes und mechanisch nahezu perfektes Action-Spektakel. Vor zehn Jahren setzte der Mix aus Bosskämpfen, Zwischensequenzen und viel Abwechslung Maßstäbe. Heute hat das Ganze aufgrund der nur noch guten, aber nicht mehr herausragenden Grafik viel von seiner Faszination verloren und Mängel wie die dümmlichen KI-Partner fallen mir stärker auf als zuvor. Aber in Sachen Remaster macht The Coalition mit der *Ultimate Edition* nahezu alles richtig. Das Spiel wirkt modern und lässt sich prima anpassen, ohne dass drastische Änderungen am Original vorgenommen wurden. Einzig die gähnende Leere auf den Multiplayer-Servern und der umständliche Sprachwechsel haben mich so richtig gestört.

PRO UND CONTRA

- ➕ Grafisch stark aufgemöbelt
- ➕ Rasante Inszenierung
- ➕ Abwechslungsreicher Spielverlauf
- ➕ Knackiges Treffer-Feedback
- ➕ Ausgereifte Deckungsmechanik
- ➕ Superber Sound
- ➕ Präzise, frei belegbare Steuerung
- ➕ Kampagne mit zehn Stunden Spielzeit und Koop-Modus
- ➕ Motivierende Nachlade-Mechanik
- ➕ Sehr kurze Ladezeiten
- ➖ Frustgefahr durch Trial & Error
- ➖ Verwaiste Multiplayer-Server
- ➖ Partner-KI mit Mängeln
- ➖ Farblose, dröge Levels
- ➖ Verunglückte deutsche Übersetzung
- ➖ Umständlicher Sprach-Wechsel
- ➖ Kleine Anzeigefehler und Performance-Probleme



Die Regenrennen sehen klasse aus und fordern auch das fahrerische Geschick des Spielers.

Genre: Rennspiel
Entwickler: Turn 10
Publisher: Microsoft
Erscheinungsdatum: 7. September 2016
Preis: kostenlos (In-App-Käufe möglich)
USK: ab 0 Jahrenn

Forza Motorsport 6 Apex

Ein großes Special zur Forza-Reihe findet ihr im Extended-Teil der aktuellen Ausgabe der PC Games.

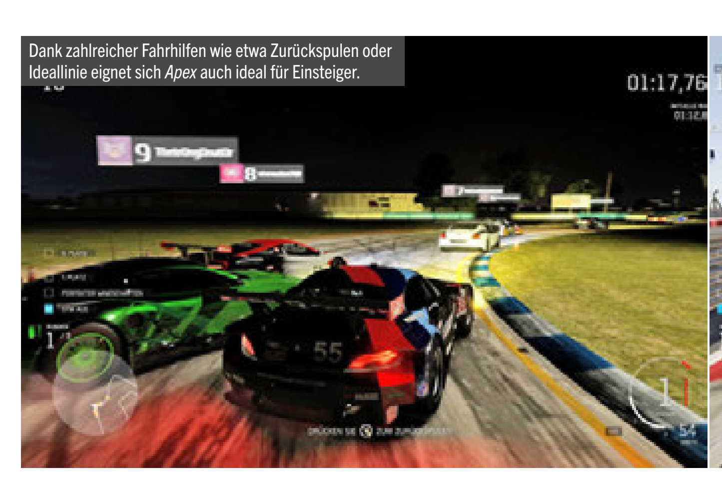
Von: Thomas Eder

Wie gut ist Microsoft das kostenlose Windows-Debüt des ehemalige Xbox-Only-Racers gelungen?

Auf der Xbox zählt die *Forza*-Reihe seit über einem Jahrzehnt zu den besten Vertretern des Rennspielgenres (weitere Infos zu der Serie in unserem *Forza*-Special in der PCG Extended 10/16). Mit *Forza Motorsport 6: Apex* feiert die Marke ihr Debüt auf dem PC, allerdings nicht als 1:1-Portierung sondern mit einem komplett neuen Ansatz als Free2Play-Spiel mit aktuell noch stark reduzierten Inhalten. Nachdem der Titel Anfang September die Beta-Phase verlassen hat, haben wir uns hinters Lenkrad geklemmt und *Motorsport 6 Apex* auf den Zahn gefühlt.

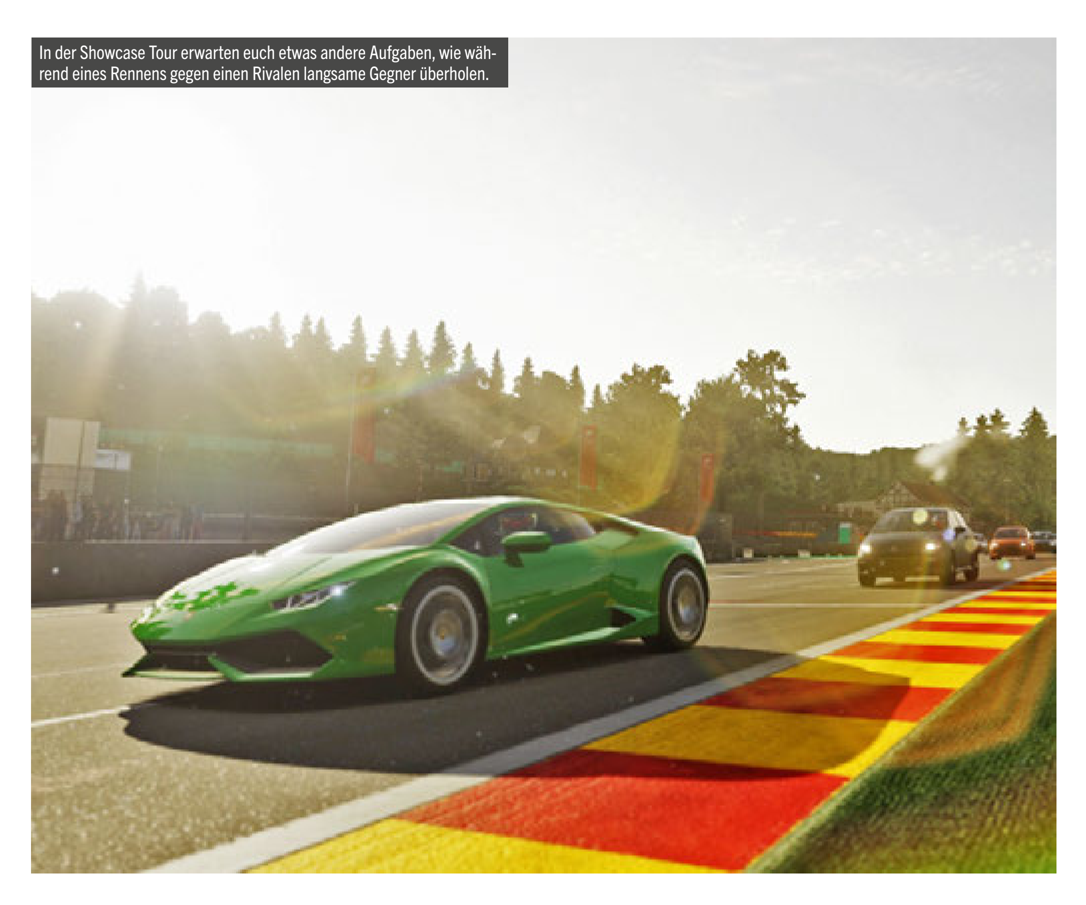
Appetitanreger

Was steckt also drin im Gratis-*Forza*? Neben dem gelungenen Mix aus Realismus und Action bei der Fahrphysik sind es 63 Autos und sechs Strecken, die freigespielt (oder gekauft) werden können. Dies geschieht in der Showcase Tour in Form von zwölf aneinandergereihten Herausforderungen, die an einen Karriere-Modus erinnern und euch für zirka fünf Stunden beschäftigen. In den Rennen und Herausforderungen erwarten euch zusätzliche Ziele durch Zeitvorgaben, abzuschaltende Fahrhilfen oder ähnliches. Hinzukommen regelmäßig aktualisierte Rennen in der Serie „Im Rampenlicht". Für Erfolge in den Rennen und Aufgaben gibt's drei pro Herausforderung bis zu Medaillen, die in neue Fahrzeuge, nicht aber in Tuning-Teile investiert werden können. Wem das umständlich sein sollte, blecht pro Auto alternativ echte 99 Cent, was aber nicht nötig ist. Mit etwas Spielzeit kann man die gewünschten Boliden auch ohne Echtgeld-Transaktion seinem Fuhrpark hinzufügen. Erfreulich bei den Fahrzeugen sind die vielfältigen und tiefgehenden Setupmöglichkeiten, die so bereits aus den Xbox-Titeln bekannt sind. Designs können in *Apex* zwar nicht erstellt werden, doch stehen im-


Dank zahlreicher Fahrhilfen wie etwa Zurückspulen oder Ideallinie eignet sich *Apex* auch ideal für Einsteiger.


Die Fahrzeug- und Streckenauswahl in *Apex* bietet viel Abwechslung – sogar der irrwitzige Ariel Atom ist im Angebot!

In der Showcase Tour erwarten euch etwas andere Aufgaben, wie während eines Rennens gegen einen Rivalen langsame Gegner überholen.



merhin eine Handvoll Designs für die Fahrzeuge zur Auswahl.

Die zwölf Herausforderungen der Showcase Tour, unter denen sich auch *Top Gear*-Aufgaben finden, sind recht schnell abgearbeitet, doch stehen darüber hinaus die täglich wechselnden Rennen zur Auswahl, so dass man doch eine ganze Weile mit dem Spiel beschäftigt ist. Die sechs enthaltenen Strecken (Spa, Sebring, Brands Hatch, *Top Gear*-Teststrecke, Rio, Yas Marina) können auch frei in selbst erstellten Rennen befahren werden, wofür allerdings keine für den Autokauf wichtigen Medaillen abfallen. Ein Mehrspielermodus ist bislang nicht in *Apex* enthalten.

Sowohl die Fahrzeuge als auch die Strecken sind ein guter Mix, der nicht zur Abwechslung bietet, sondern auch die Vielseitigkeit *Forzas* zeigt: Original-Rennstrecken, Stadtkurse, Teststrecken, Fantasiestrecken, trockenes und nasses Wetter, Tag und Nacht und dazu (Super-) Sportwagen, Klassiker, Rennwagen, Pickups und alltägliches Gefährt.

Schicker als auf der Box

Vorab zur Technik: Auch wenn die meisten Gaming-PCs mittlerweile mehr auf dem Kasten haben als die normale Xbox One, ist mit den Systemanforderungen nicht zu spaßen – *Forza Motorsport 6: Apex* ist hardwarehungrig und benötigt sowohl beim Prozessor als auch bei der Grafikkarte richtig Power. Vor allem, wenn man die Framerate bei 60 Frames oder darüber halten will und das ganze noch in 4k-Auflösung erleben möchte. Und noch etwas: Ohne Windows 10 und das Anniversary-Update geht schon mal nix!

Mit der richtigen Hardware sieht Apex dank DirectX12 aber auch besser als auf der Heimkonsole aus, was sich in glatteren Kanten, einer noch flüssigeren, da nicht gelockten Framerate und kleinen Details bei Reflexionen und Spiegelungen zeigt. *Forza Motorsport 6 Apex* braucht sich bei der Grafik wahrlich nicht hinter der Konkurrenz verstecken, sondern zählt mit zu den schönsten Rennspielen, die derzeit für den PC erhältlich sind. Akustisch gibt's ebenfalls wenig zu bemängeln: Die Fahrzeuge klingen ansatzweise wie ihre realen Vorbilder, die Moderatoren (unter anderem von *Top Gear*) kündigen einige Rennen an und die musikalische Untermalung ist unaufdringlich, lediglich die Umgebungsgeräusche sind etwas zu laut, etwa wenn man kaum mehr den eigenen Motor hört, sobald man in der Nähe mehrerer Gegner ist.

More to come(?)

Auf ihrer Webseite betonen die Entwickler dass auch nach der Testphase weiter an *Apex* gewerkelt wird und in der Zukunft weiterhin Contents in das Spiel integriert werden. Neue Strecken, Fahrzeuge und Veranstaltungen sind hierbei gesetzt, doch wie sieht es mit Features wie dem Design-Editor, einem Mehrspielermodus und Tuning- und Anbau-Teilen aus? Dies hängt vom Erfolg von *Apex* ab, wobei man ohne Zweifel bestreiten kann, dass das Free2Play *Forza* Lust auf mehr macht. Wer die Xbox-Fassung bereits kennt, wird sich höchstens über die schickere Optik freuen und lieber das „ganze" Spiel mit vollem Umfang und Features auf der Heimkonsole spielen. Für PC-Spieler ist das neue *Forza* eher eine Art Demo, die einen angenehm ausführlichen Blick in die Reihe ermöglicht und zudem das Augenmerk auf das in Kürze als Vollversion auch für PC erscheinende *Forza Horizon 3* lenkt. ❑

ENDLICH LENKBAR

Folgende Lenkräder sind bereits mit *Apex* kompatibel.

Mit Ende der Beta-Phase hat Microsoft ein für ein Rennspiel unverzichtbares Feature nachgereicht – die Steuerung mit dem Lenkrad. Aktuell sind die unten aufgeführten Lenkräder kompatibel, Ende September soll zudem ein Update für weitere Lenkräder veröffentlicht werden – unter anderem für die edlen Stücke aus dem Hause Fanatec. Die unterstützten Lenkräder werden automatisch erkannt, angezeigt und können (sollten!) in tiefgehenden Optionen entsprechend den Vorlieben des Spielers eingestellt werden.

Hier die Liste der mit *Apex* kompatiblen Wheels:

- Logitech G27 Racing Wheel
- Logitech G25 Racing Wheel
- Logitech G29 Racing Wheel
- Logitech MOMO Force Feedback Racing Wheel
- Logitech G920 Xbox One Wheel
- Thrustmaster T300RS
- Thrustmaster T500RS Gaming Wheel
- Thrustmaster T150
- Thrustmaster TX Xbox One Wheel
- Thrustmaster TMX Xbox One Wheel
- Thrustmaster RGT Force Feedback Racing Wheel

MEINE MEINUNG

Thomas Eder



„Hier steckt eine Menge Fahrspaß für lau drin!"

Ich bin angetan von Microsofts umfassender Demo, da hier eine Menge Spiel- und Fahrspaß für lau drinsteckt. Die In-App-Einkäufe sind zu vernachlässigen und sehr unaufdringlich ins Spiel integriert, die Grafik sieht bei entsprechender Hardware schicker als auf der Heimkonsole aus und auch das Geschwindigkeitsgefühl bei offener Bildrate ist besser als auf der Xbox. Das Fahrverhalten ist weniger realistisch als bei PC-Simulationen wie *Assetto Corsa* oder *Project Cars*, macht aber dank des Arcade-Einschlags trotzdem Spaß, ohne dabei übertrieben unrealistisch zu wirken. Somit kommt viel von dem, für das die Reihe bekannt und beliebt ist, auch auf dem PC rüber, auch wenn der Umfang (noch) überschaubar ist und einige Features wie der Tuning-Shop oder die Designs weggelassen wurden. Nichtsdestotrotz wird *Apex* einigen PC-Racing-Fans die *Forza*-Reihe schmackhaft machen.

PRO UND CONTRA

- \+ Umfangreiche Demo
- \+ Abwechslungsreiche Aufgaben
- \+ Bessere Optik als auf der Xbox
- \+ Lenkradsupport
- \+ Unaufdringliche, nicht notwendige In-App-Käufe
- \+ Weitere Contents angekündigt
- − Keine Upgrades
- − Kein Design-Editor
- − Kein Mehrspielermodus

WERTUNG **75**

Der Fernkämpfer Hex ist die kampfstärkste Klasse in *Livelock*. Er teilt nicht nur kräftig mit Plasmagewehren und Beamwaffen aus, sondern kann seine Schadenswirkung durch sein Talent „Rüstungsdurchdringung“ kurzzeitig massiv steigern. Feuer frei!

Livelock

Genre: Action (Top-down-Shooter)
Entwickler: Tuque Games
Publisher: Perfect World Entertainment
Erscheinungsdatum: 30. August 2016
Preis: ca. € 20,-
USK: ab 12 Jahren

Unkomplizierter Roboter-Radau für Koop-Freunde und Ballerfans: Im Top-down-Shooter *Livelock* verschrotten wir tonnenweise Blechkameraden.

Von: Felix Schütz

Wer seinen Kopf einige Male gegen ein Stück Wellblech schlägt, der bekommt eine ganz gute Vorstellung von dem, was einen in *Livelock* erwartet: Ein hohles, wenn auch weitestgehend gelungenes Ballerfest, in dem wir ganze Armeen von Robotern zu Metallschrott verarbeiten. Damit ist *Livelock* zwar sicher kein Spiel-des-Jahres-Anwärter, aber vielleicht genau das Richtige für Fans unkomplizierter Koop-Schießerein.

Schrottreife Story

Anders als *Alienation* (PS4) oder *Alien Swarm* legt *Livelock* verhältnismäßig großen Wert auf seine Story. Die fällt allerdings so miserabel aus, dass man sich zeitweise wünscht, sie abschalten zu können: Als übermächtiger Roboter, der sogenannte Hauptintellekt, erwachen wir in einer finsteren Zukunft, in der die Menschheit von Robotern plattgemacht wurde. Um den Homo sapiens wiederzubeleben, ist es unser Job, uns durch eine gigantische Menge an bösartigen Maschinenwesen zu ballern. Stets wird das Geschehen von der nervigen Stimme Satcoms begleitet, einer künstlichen Intelligenz, die uns mit einschläfernden Kommentaren wie „Mach dich bereit, Intellekt.“ oder „Sieh dich vor, Intellekt.“ durch die Handlung scheucht. Dazwischen gibt's ein paar langweilige Cutscenes, in denen nicht nur die blassen Oberschurken, sondern auch unsere drei Heldenklassen zu Wort kommen – leider! Denn die spielbaren Figuren kommentieren den Ablauf mit elendigen Sprüchen wie „U mad bro!?“ oder „Ohhh, wohltuender Schmerz“ – das weckt unschöne Erinnerungen an das nervtötende *Sacred 3*.

Effektreicher Blechschaden

Blendet man die öde Story allerdings aus, entpuppt sich *Livelock* als grundsolider Top-down-Shooter. Zu Beginn entscheiden wir uns für einen der drei Roboterhelden – zur Wahl stehen Hex, ein Scharfschütze, der Nahkämpfer Vanguard und Catalyst, eine Fernkämpferin, die sich und ihre Teammitglieder heilen kann. Auf Wunsch spielen wir die Kampagne alleine oder online im Koop-Modus mit zwei weiteren Spielern.

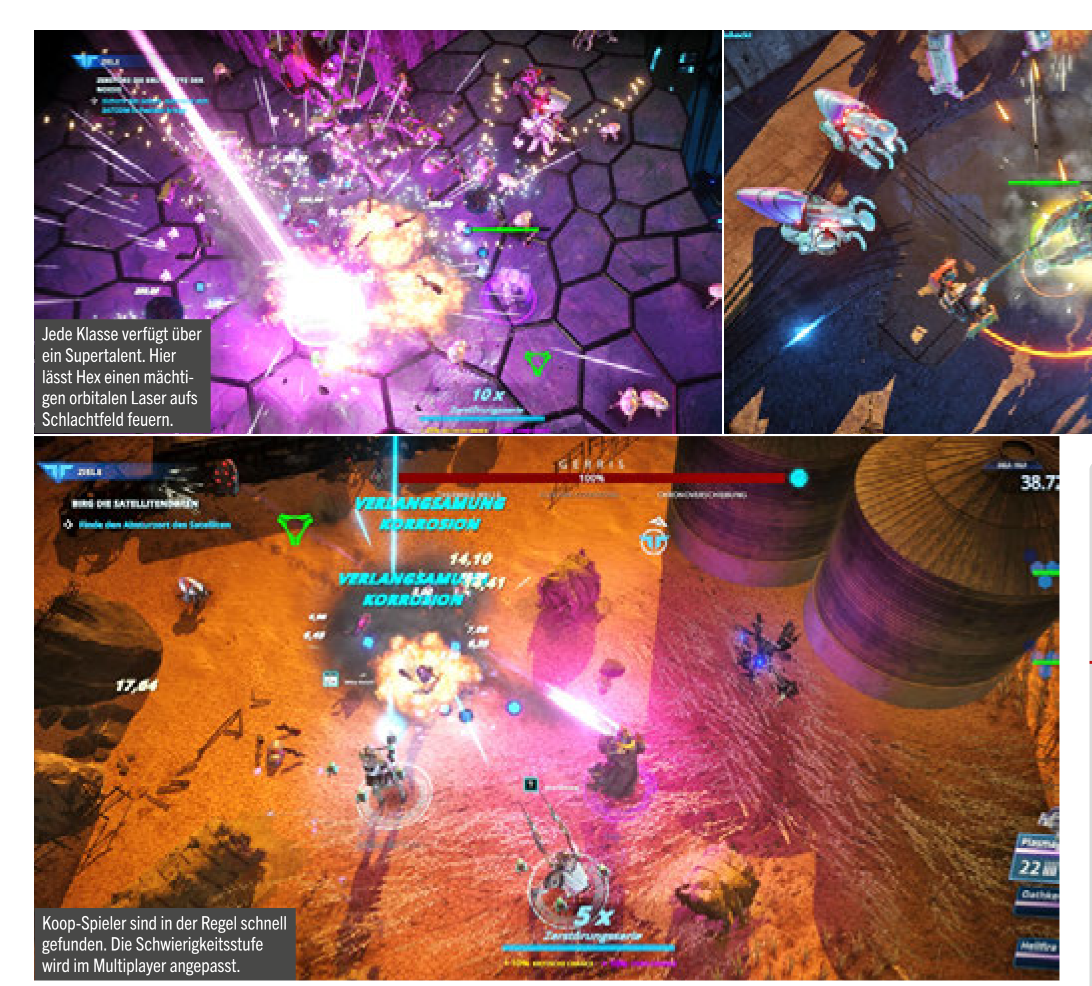
So ballerten wir uns mit allen drei Klassen durch die Kampagne, die sich über drei Akte mit insgesamt 21 kurzen Missionen erstreckt. Die Levels sind grundsätzlich linear, bieten aber immerhin unterschiedliche Ziele: Da sollen wir etwa eine Roboterartillerie vor Angriffen beschützen, einen Arena-Kampf gegen einen mysteriösen KI-Wächter bestehen oder mithilfe einiger Metall-Kumpels eine schwer befestigte Brücke stürmen. Löblich: In jedem der drei Kapitel bekommen wir neue Umgebungen und Gegnertypen zu sehen. Sind wir im ersten Akt noch vorwie-



Im Charaktermenü rüsten wir unsere Figuren mit Waffen und Upgrades aus. Schade: Das fragwürdige Design der Catalyst-Klasse dürfen wir nur in Details wie Farbgebung und Kopfform ändern.



Vanguard schützt sich mit einem Energieschild, der feindliche Strahlen sehenswert abwehrt.


Jede Klasse verfügt über ein Supertalent. Hier lässt Hex einen mächtigen orbitalen Laser aufs Schlachtfeld feuern.

Der Nahkämpfer Vanguard wirbelt mit seinem Kampfhammer durch die Gegnerreihen.

Koop-Spieler sind in der Regel schnell gefunden. Die Schwierigkeitsstufe wird im Multiplayer angepasst.

gend in tristen Stadtruinen unterwegs, erkunden wir in der Spielmitte deutlich schickere Levels, etwa ein futuristisches Insektennest, in dem sich Roboterspinnen und metallische Riesenkäfer eingenistet haben. Gegen Spielende setzt *Livelock* dann leider auf lieblos texturierte Eiswüsten und klobiges Geröll, das grafisch schlicht unzeitgemäß wirkt. Dafür entschädigen aber die netten Zerstörungseffekte ein wenig, viele Levelbestandteile lassen sich nämlich prachtvoll zerdeppern. Überhaupt ist die Action hübsch inszeniert, in *Livelock* knistert, brennt und explodiert es im Sekundentakt – wer auf sattbunte Schießereien mit hohem Krawallfaktor und jeder Menge Laserfeuer steht, bekommt in *Livelock* einiges geboten!

Eingeschränktes Klassenspiel

Zwar spielen sich die drei Klassen grundsätzlich unterschiedlich, allerdings bieten sie für sich genommen kaum Abwechslung. Das liegt am eingeschränkten Charaktersystem: Nach jeder Mission levelt unsere Spielfigur auf und schaltet dabei automatisch neue Verbesserungen frei. Darunter befinden sich auch für jede Klasse sechs Waffen, von denen wir drei Stück tragen können – da manche Schießprügel jedoch deutlich nützlicher als andere ausfallen, fällt die Wahl leicht. Zusätzlich schalten wir pro Klasse ein paar Spezialkräfte frei, die wir alle paar Sekunden auslösen dürfen. Auf Wunsch erzeugt die Catalyst-Klasse dann beispielsweise ein automatisch feuerndes Geschütz oder sie beschwört holografische Klone, die selbstständig auf ihre Gegner losgehen. Zwar gibt es für jedes Talent noch zwei mögliche Upgrades, doch in der Summe sind das einfach zu wenig Möglichkeiten, um einen eigenen Spielstil zu finden. Ein Beutesystem sucht man auch vergebens, wir schalten lediglich neue kosmetische Items für unsere Helden frei – beispielsweise dürfen wir unsere Blechkrieger umlackieren oder ihnen einen wallenden Umhang verpassen. Spielerische Auswirkungen hat das allerdings nicht. Natürlich: *Livelock* will ein simpler Shooter sein, es wäre also falsch, ein vollwertiges Action-RPG mit komplexem Lootsystem zu erwarten. Ein klassischer Talentbaum und coolere Waffen, die wir in verschiedene Richtungen ausbauen könnten, hätten dem Spiel aber zweifellos gut getan.

Der Spaß hat ein Ende

Highlights und Überraschungen sind in *Livelock* rar gesät. Immerhin bekommen wir aber häufig besonders robuste Spezialgegner ins Fadenkreuz, erkennbar an ihrer bunten Färbung, die uns zusammen mit den zahlenmäßig überlegenen Feinden kräftig ins Schwitzen bringen. Wenn wir sterben, werden wir allerdings an Ort und Stelle wiederbelebt – der Anspruch tendiert daher gegen null. Viel zu entdecken gibt es leider auch nicht, neben Audioaufzeichnungen, die ein bisschen mehr über die Story verraten, finden wir nur blau schimmernde Kisten in den Levels. Die enthalten Upgrade-Material, das wir brauchen, um unsere kleine Waffensammlung aufzuwerten. Ab und zu konfrontiert uns *Livelock* außerdem mit ordentlichen Bosskämpfen, in denen vor allem geschicktes Ausweichen gefragt ist. Davon hätte es gerne mehr sein dürfen!

Hat man die Kampagne nach etwa sechs bis acht Stunden durchgeprügelt, gibt's leider nicht mehr viel zu tun. Es lockt kein forderndes Endgame, wir dürfen uns lediglich an höheren Schwierigkeitsgraden versuchen und unsere Helden auf die Maximalstufe 30 leveln. Außerdem gibt es noch einen Survival-Modus, in dem wir auf der Jagd nach dem Highscore möglichst lange überleben müssen – für zwischendurch okay, auf Dauer aber einfach nicht motivierend genug. ❑

MEINE MEINUNG



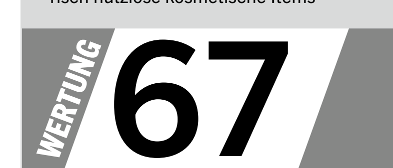
Felix Schütz

„Nicht brillant, aber zum Abreagieren im Koop reicht's."

Livelock ist B-Ware in Reinkultur – durchweg ordentlich, auch wenn es praktisch nichts bietet, was man woanders nicht schon besser gesehen hätte. Trotzdem hatte ich ein paar Stunden lang meinen Spaß daran, Roboterarmeen mit Plasmagewehr und Stahlfäusten fachgerecht zu verschrotten – immerhin ist die Action fetzig inszeniert und geht locker von der Hand. Wer also nur eine Robo-Schlachtplatte für ein paar Runden im Koop sucht, wird mit *Livelock* seine Freude haben! Langzeitspaß sollte man aber nicht erwarten, nach dem Durchspielen lockt *Livelock* kaum noch zurück an den Bildschirm – ohne Loot, ohne tiefergehende Charaktersysteme oder interessante Ziele lohnt es sich einfach nicht, die alten Levels noch mal zu spielen. Zumal ich die dünne Story mit ihren nervigen Sprechern eigentlich kein zweites Mal erleben will – die war nämlich schon beim ersten Durchspielen kein Grund zum Jubeln.

PRO UND CONTRA

- \+ Effektreiche, bunte Action
- \+ Drei spielbare Klassen
- \+ Angemessener Preis (20 Euro)
- \+ Solo und online im Koop spielbar
- \+ Teils nette Zerstörungseffekte
- \+ Unkomplizierte Steuerung
- \+ Komplett auf Deutsch
- \+ Einige hübsche Umgebungen ...
- − ... aber auch zum Teil arg triste, detailarme Levelbauten
- − Langweiliges Upgradesystem, das die Action unnötig eintönig macht
- − Kein lokaler Koop-Modus
- − Dumme Kommentare der Helden
- − Einschläfernde Erzählstimme (Satcom) begleitet das Geschehen
- − Anspruchslos durch verlustfreies Wiederbeleben mitten im Kampf
- − Kaum Langzeitmotivation
- − Öde Story (immerhin gibt's eine!)
- − Beute beschränkt sich auf spielerisch nutzlose kosmetische Items



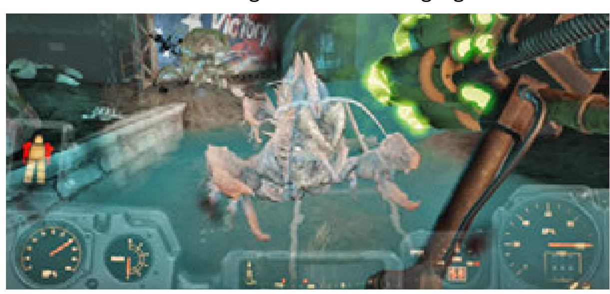
DER EINKAUFSFÜHRER

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

FALLOUT 4: NUKA-WORLD

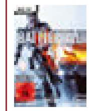


Der letzte DLC zu Bethesdas Action-Rollenspiel kostet 20 Euro und ist nicht mehr so gut wie *Far Harbor*. Zusammen mit der Erfüllung einer Handvoll interessanter Nebenquests macht das Erkunden des von Raidern, aggressiven Robotern, mutierten Krabben und neuen Krokodil-Todeskrallen bevölkerten Freizeitparks den Löwenanteil des Spielspaßes aus. Die eigentliche Hauptgeschichte wirkt dagegen lieblos, faszinierende Figuren muss man mit der Lupe suchen und das Gameplay beschränkt sich überwiegend auf öde Sammelaufgaben und strunzdummes Abknallen von Gegnerhorden. Als Raider-Boss könnt ihr neuerdings NPC-Siedlungen im alten Commonwealth angreifen und übernehmen. Das hat aber praktisch keine Konsequenzen und scheint ebenso wie das angetackerte Fraktionssystem nur zur Spielzeitstreckung zu existieren. Wer darauf verzichtet, ist rund sechs Stunden beschäftigt. Für Fans des Hauptspiels ist der Kauf einzig wegen des liebevoll gestalteten neuen Gebiets eine Überlegung wert.



Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir euch die Shooter und Actionspiele vor, die ihr unbedingt im Team spielen solltet. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



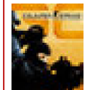
Battlefield 4
Getestet in Ausgabe: 12/13
Hervorragend ausbalancierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	92



Call of Duty: Black Ops 3
Getestet in Ausgabe: 12/15
Treyarchs jüngster *Call of Duty*-Teil baut auf den Stärken von *Advanced Warfare* auf und sorgt mit einer großen Auswahl an Modi, schnellen Gefechten dank Jetpack und einem umfangreichen Belohnungssystem für wochenlangen Spielspaß.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	88

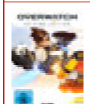


Counter-Strike: Global Offensive
Getestet in Ausgabe: 10/12
Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Vorgehen im Team und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch ein Spielspaßgarant. Vor allem für Wettkampf-Spieler gibt es keine Alternative.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Valve
Wertung:	85

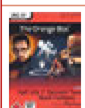
Left 4 Dead 2
Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellt ihr euch schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder ihr trachtet als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



Overwatch
Getestet in Ausgabe: 07/16
Wer auf der Suche nach einem sehr guten und zudem einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch den Genreprofis dank der 21 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solo-Kampagne fehlt.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	88

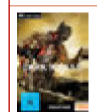


Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Online-Gefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung, dazu kommen zahllose Mods.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84

Rollenspiele

Ihr schlüpft gerne in Zwergenstiefel, tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre! In dieser Liste findet ihr die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



Dark Souls 3
Getestet in Ausgabe: 05/16
Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspieler-Features eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspiel-Fans. Ein Gamepad ist aber Pflicht!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	89

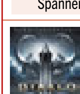


Deus Ex: Mankind Divided
Getestet in Ausgabe: 09/16
In einer faszinierenden Cyberpunk-Welt mit grandiosen Levels erwarten euch mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp, egal ob Schleicher, Pazifist, Hacker oder Kämpfer. Die maue Story wird wohl erst im Nachfolger aufgelöst.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	85

+ Deus Ex: Human Revolution – Getestet in Ausgabe: 09/11
Spannender Vorgänger, technisch bereits zum Release angestaubt

Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



Diablo 3: Reaper of Souls
Getestet in Ausgabe: 05/14
Das Add-on macht *Diablo 3* zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz auf Dauer frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für langfristige Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber weiterhin.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	86



Dragon Age: Inquisition
Getestet in Ausgabe: 12/14
Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Zu finden gibt es toll erzählte Quests mit Entscheidungsmöglichkeiten.

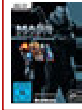
Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

+ Dragon Age: Origins – Getestet in Ausgabe: 12/09
Technisch veraltetes Seriendebüt mit unerreichter Spieltiefe

Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

Fallout 4
Getestet in Ausgabe: 12/15
Eine grandios designte Endzeit-Welt, in der ihr völlig frei agiert und überall auf interessante Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern aber mit starkem Action-Anteil, der zu Lasten der Rollenspiel-Elemente geht. Magere Story, tolle (Crafting-)Sandbox.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	88

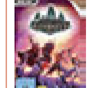


Mass Effect Trilogy
Getestet in Ausgabe: 04/12 (Mass Effect 3)
Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet massig Action, brillante Charaktere sowie eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der *Trilogy*-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

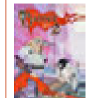
Path of Exile
Getestet in Ausgabe: 12/13
Ein herrlicher *Diablo*-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere völlig ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, sämtliche Spielinhalte sind zu 100% Free2Play.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Grinding Gear Games
Wertung:	85



Pillars of Eternity
Getestet in Ausgabe: 05/15
Isometrische Taktikkämpfe, toll geschriebene Dialoge und vielschichtige Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses tiefgehende Revival der *Baldur's Gate*-Spielmechanik aus. Obacht: Hier gibt es viel zu lesen, Sprachausgabe ist selten.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Paradox Interactive
Wertung:	91



The Banner Saga 2
Getestet in Ausgabe: 05/16
In einer vom Untergang bedrohten Fantasy-Welt der Wikinger trefft ihr knifflige moralische Entscheidungen und schlagt verzwickte Taktikschlachten im Rundenmodus. Der Star ist aber die mitreißende Story! Den Indie-Hit gibt's vorerst nur auf Englisch.

Untergenre:	Taktik-Rollenspiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Versus Evil
Wertung:	88

+ The Banner Saga – Getestet in Ausgabe: 02/14
Berührender Auftakt der Story-Saga. Spielstände lassen sich importieren!

Publisher:	Versus Evil
Wertung:	87

The Elder Scrolls 5: Skyrim
Getestet in Ausgabe: 12/11
Das nordische Helden-Epos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig; nur die Steuerung hat kleine Macken. Eine Flut an kostenlosen Fan-Mods schafft Abhilfe.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91

+ Enderal – Getestet in Ausgabe: 08/16
Die deutsche Total-Conversion-Mod ist besser als manches Vollpreisspiel!

Publisher:	Sure AI
Wertung:	-



The Witcher 3: Wild Hunt
Getestet in Ausgabe: 06/15
Das Finale der Hexer-Saga um Monsterjäger Geralt führt euch in eine riesige, frei begehbare Welt. Mehr als 100 Stunden feinste RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, knallharten Entscheidungen und brillanter Grafik!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	92

+ The Witcher 3: Hearts of Stone – Getestet in Ausgabe: 11/15
Das Add-on gewichtet Spannung und Humor etwa gleich stark.

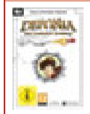
Publisher:	CD Projekt Red
Wertung:	88

+ The Witcher 3: Blood and Wine – Getestet in Ausgabe: 07/16
Noch mal 30 Stunden feinste Unterhaltung; ein toller Abgesang auf Geralt

Publisher:	CD Projekt Red
Wertung:	91

Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie findet ihr Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures findet ihr daher in der Rubrik Action!

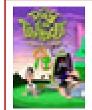


Deponia: The Complete Journey
Getestet in Ausgabe: 11/13 (Goodbye Deponia)
Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit dessen Angebeteter Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' bitterbösen Kommentaren. Die drei Teile bilden eine zusammenhängende Story.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85

Deponia Doomsday — Getestet in Ausgabe: 04/16
Teil 4 bringt die Story zwar nicht groß voran, ist aber gewohnt witzig.

Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85



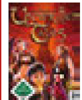
Day of the Tentacle Remastered
Getestet in Ausgabe: 04/16
Der irre witzige Kult-Klassiker um eine bekloppte Zeitreise-Geschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren gehört das kurze Adventure für jeden Genre-Fan zum Pflichtprogram.

Untergenre:	Adventure
USK:	nicht geprüft
Publisher:	Double Fine
Wertung:	85



Life is Strange
Getestet in Ausgabe: 12/15
Eine hochemotionale Reise durch die (Gefühls-)Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die spannende Zeitreise-Story mit ihren herzzerreißenden Entscheidungsmomenten macht die Defizite bei den Gesichtsanimationen vergessen.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

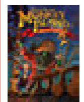


The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Crimson Cow
Wertung:	85

The Book of Unwritten Tales 2 — Getestet in Ausgabe: 03/15
Gelungene Fortsetzung mit üppiger Laufzeit und vielen Gags

Publisher:	Nordic Games
Wertung:	85

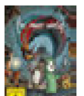


Monkey Island 2 Special Edition
Getestet in Ausgabe: 08/10
Das tolle HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine abenteuerliche Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	86

The Secret of Monkey Island SE — Getestet in Ausgabe: 09/09
Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	83



The Inner World
Getestet in Ausgabe: 08/13
Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die schön gezeichneten 2D-Figuren sind hervorragend vertont und die gute Dialogregie sorgt für glaubwürdige Charaktere.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Headup Games
Wertung:	86

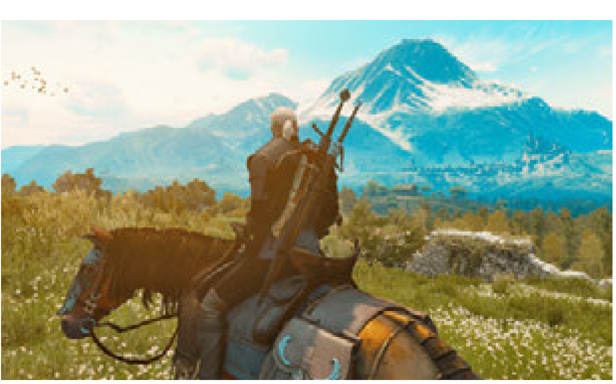


The Walking Dead: Season 1
Getestet in Ausgabe: 01/13
Brillant erzähltes Horror-Märchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und vielen bewegenden Szenen. Spielerisch wird zwar nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Telltale Games
Wertung:	85

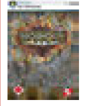
THE WITCHER 3: GAME OF THE YEAR EDITION

Gebt euch einen Ruck, seid kein Peter! Denn während Kollege Bathge sich weiterhin partout weigert, das vielleicht beste Rollenspiel aller Zeiten zu spielen („Geralt ist blöd!"), gibt es für euch jetzt keine Ausrede mehr, *The Wichter 3* links liegen zu lassen. Die im Handel sowie digital auf Steam oder GOG.com erhältliche *Game of the Year Edition* bündelt Hauptspiel und die beiden hervorragenden Add-ons *Hearts of Stone* sowie *Blood and Wine* zu einem Paket mit herausragendem Preis-Leistungsverhältnis. Ein irres Angebot: über 200 Stunden hochklassige RPG-Unterhaltung für knapp 50 Euro! Die im Lieferumfang enthaltenen 16 DLCs sind derweil kein separater Kaufgrund; die Gratis-Erweiterungen haben ohnehin alle *The Witcher 3*-Spieler bekommen. Wenn ihr bislang aber noch nicht zugegriffen habt, ist die „GotY" ein Pflichtkauf.



Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen findet ihr nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.



Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspielelemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93

Bioshock Infinite — Getestet in Ausgabe: 04/13
Fantastisches Erlebnis, an der nur die Standard-Shooter-Elemente stören.

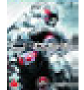
Publisher:	2K Games
Wertung:	91

Borderlands 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	86

Call of Duty: Modern Warfare
Getestet in Ausgabe: 01/08
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über die schwache KI und die fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Wer nicht genug bekommen kann, spielt die packenden Nachfolger!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	92



Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf euren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94



Doom
Getestet in Ausgabe: 04/13
Die alte Schule ist wieder da! Id Software vermischt bekannte Gameplay-Elemente aus den ersten beiden Teilen mit einer modernen Shooter-Mechanik. Das Ergebnis: Die einen lieben es, die anderen finden es etwas altbacken.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	83



Far Cry 3
Getestet in Ausgabe: 12/12
Lust auf Urlaub in den Tropen? Der Open-World-Shooter bügelt Design-Fehler des Vorgängers aus und punktet mit einer mitreißenden Geschichte, abwechslungsreichen Missionen, abgefahrenen Charakteren sowie befriedigendem Umfang.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	86

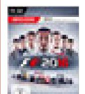
Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie findet ihr die derzeit besten Action-Rennspiele und Rennsimulationen.



Dirt Rally
Getestet in Ausgabe: 01/16
Codemasters Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profi-Raser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der detailliert gestalteten Kurse auswendig lernen.

Untergenre:	Rennsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	90



F1 2016
Getestet in Ausgabe: 09/16
Trotz arcadelastiger Fahrphysik: Formel-1-Fans kommen an *F1 2016* nicht vorbei. Aufgrund der aktuellen Saisondaten und der Rückkehr des Karrieremodus deutlich besser als die Vorgänger. Der Klassik-Modus aus F1 2013 fehlt aber immer noch.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	82



Project Cars
Getestet in Ausgabe: 06/15
Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und realistischem Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus deckt viele Rennklassen ab, wirkt aber trocken.

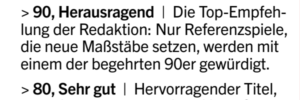
Untergenre:	Rennsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	89

SO TESTEN WIR



PC-Games-Award
Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.

Editors'-Choice-Award
Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.



- > **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten 90er gewürdigt.
- > **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen
- > **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen
- > **60, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.
- > **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.
- < **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

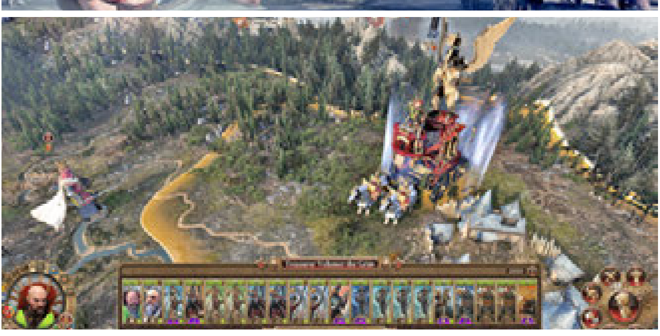
- Die zwölf PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

TOTAL WAR: WARHAMMER – THE GRIM AND THE GRAVE

DLC

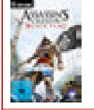
Fast acht Euro für ein paar neue Einheiten? Auf den ersten Blick wirkt der jüngste DLC zum *Warhammer*-Strategiespiel wie ein weiteres Kapitel in der langen Geschichte frecher Beutelschneiderei aus dem Hause Creative Assembly und Sega. Doch *The Grim and the Grave* hat nicht nur die Spielergemeinde auf Steam, sondern auch uns überzeugt. Das liegt vor allem an den neuen legendären Lords, die das Download-Paket mit sich bringt. Nekromant Helman Ghorst und Volkmar der Grimmige verstärken Vampire respektive Imperium. Dazu gibt es noch jeweils zwei gewöhnliche Anführer. Die im Kampf aufwändig animierten und mit neuen Spezialfähigkeiten versehenen Fürsten dürfen je neun legendäre Söldnerregimenter rekrutieren. Bei diesen nur einmalig anheuerbaren Elite-Einheiten handelt es sich um die Crème de la Crème. Zusammen mit weiteren fünf regulären Soldatentypen polstern sie die Ränge von Imperium und Vampirfürsten kräftig auf. Besonders Tabletop-Fans freuen sich über die Umsetzung bekannter Truppentypen wie Hexenhammer-Großkanone, Klaue des Nagash oder Königstein-Wiedergänger. Zum Einsatz kommen die Verstärkungen nach der DLC-Installation entweder in der Original-Kampagne oder auf fünf frischen Gefechtskarten. Verpasste Gelegenheit: Die neuen legendären Kommandanten haben zwar eigene Quests, allerdings gerade mal drei Stück – insgesamt.





Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.



Assassin's Creed 4: Black Flag
Getestet in Ausgabe: 12/13
In der Rolle eines Piratenkapitäns entert ihr Handelsschiffe, sucht nach Schätzen in der verlockend großen, frei begehbaren Karibik-Spielwelt und erfreut euch an der wunderschönen Kulisse. Kleiner Minuspunkt: Die Aufträge an Land sind eher fade.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87



Batman: Arkham City
Getestet in Ausgabe: 01/12
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichabschnitten und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: erst den Vorgänger *Arkham Asylum* spielen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Warner Bros. Interactive
Wertung:	92

+ Batman: Arkham Asylum — Getestet in Ausgabe: 11/09
Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90



Dead Space
Getestet auf: PCGames.de
Als Schiffstechniker Isaac räumt ihr im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft *Dead Space* eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Abenteuer ist trotz abtrennbarer Körperteile auch in Deutschland ungeschnitten.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

+ Dead Space 2 — Getestet in Ausgabe: 03/11
Blutige und actionreiche Horror-Fortsetzung. Prima Neuerung: Isaac spricht!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90

+ Dead Space 3 — Getestet in Ausgabe: 03/13
Teil 3 bietet packende Action und einen Koop-Modus für zwei Spieler.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

Dishonored: Die Maske des Zorns
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Dazu gibt es grandiose Bewegungsfreiheit, spannende Schleicheinlagen und packende Schwertkämpfe.

Untergenre:	First-Person-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	91

Grand Theft Auto 5
Getestet in Ausgabe: 05/15
Besser geht es kaum: Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

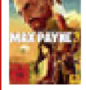
Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	95

Hitman: Absolution
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weiträumigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Dank Spitzenatmosphäre und innovativem Contract-Modus der beste Teil der Reihe!

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	88

Max Payne 3
Getestet in Ausgabe: 07/12
Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlt ihr euch wie in einem Tarantino-Film.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	89



Rise of the Tomb Raider
Getestet in Ausgabe: 03/16
Lara Crofts neuestes Abenteuer sieht nicht nur atemberaubend schön aus, sondern bietet auch eine toll in Szene gesetzte Spielwelt und reichlich spielerische Abwechslung. Nur die Story bleibt oberflächlich und einige der Nebencharaktere sind arg blass.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher findet ihr hier.



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – ein wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88

Inside
Getestet in Ausgabe: 08/16
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen. Spielerisch punktet *Inside* mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Playdead
Wertung:	91

Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Mojang
Wertung:	--



Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem ihr mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhaltet, durch euren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90

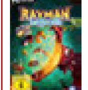


Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießt" euch selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95

+ Portal — Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



Rayman Legends
Getestet in Ausgabe: 10/13
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger *Origins* inklusive!

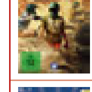
Untergenre:	Jump & Run
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

Super Street Fighter 4 Arcade Edition
Getestet in Ausgabe: 08/11
Die *Arcade Edition* erweitert das Ursprungsspiel um Mehrspielermodi und 14 neue Kämpfer. Das hervorragende Kampfsystem und die enorme Langzeitmotivation machen den Titel zum derzeit besten PC-Prügelspiel.

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Capcom
Wertung:	92

Trials Evolution: Gold Edition
Getestet in Ausgabe: 05/13
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievoll gestalteten Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Untergenre:	Geschicklichkeit
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87



World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bildet ihr mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müsst dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.

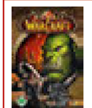


Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Welt in seiner schönsten Form erleben und das sogar umsonst! Das Free2Play-Spiel glänzt durch riesigen Spielumfang, nicht zuletzt durch tolle Erweiterungen wie *Die Minen von Moria* und *Reiter von Rohan*. Mehr Mittelerde geht nicht!

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88

Guild Wars 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampf-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende, charakterbezogene Geschichte gibt es obendrauf.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ncsoft
Wertung:	88



World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Liebt es oder hasst es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor dem Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94

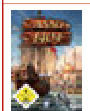


Star Wars: The Old Republic
Getestet in Ausgabe: 01/12
Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Genre-Neueinsteiger. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.



Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedelt ihr gemütlich Inseln, stellt Waren her und achtet auf die Wünsche eurer Bürger. *Anno 1404* sieht grandios aus, ist einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Den Mehrspielerteil liefert das Add-on *Venedig* nach.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

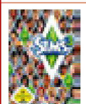
Anno 2070 — Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	89



Cities: Skylines
Getestet in Ausgabe: 04/15
Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden etliche Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich hervorragend steuern und unterstützt massig Mods.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Paradox Interactive
Wertung:	87



Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Peter empfiehlt



Zombie Night Terror
Nicht getestet

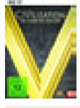
Auch mal wieder Lust auf *Lemmings*? Der erste Hit des späteren *Grand Theft Auto*-Entwicklers DMA Design (heute: Rockstar North) zog in den 1990er-Jahren unzählige Ableger und Klone nach sich. Zuletzt geriet das geniale Spielprinzip aber in Vergessenheit. Entwickler No Clip erinnert sich jedoch an die kleinen, selbstmordgefährdeten Männchen mit den grünen Haaren – und macht aus ihnen Zombies. Fertig ist der Indie-Hit! Das überraschend knackige Puzzlespiel stellt den Spieler in 40 Levels vor die Herausforderung, seine hirnlosen Untoten in Richtung der mehr oder weniger wehrlosen menschlichen Überlebenden einer Zombie-Apokalypse zu lenken. Spritzen zur Infektion gesunder Menschen und für bestimmte Jobs geeignete Spezial-Zombies (dicke Muskelberge, aus der Distanz angreifende Säure-Spucker, Katapult-Zombies) verleihen dem Spielprinzip Würze. Viele coole Einfälle und ein skurriler Humor mit pixeliger Gewaltdarstellung runden das Bild ab. Achtung: Wer bei Puzzle-Spielen leicht verzweifelt, wenn er Levels mehrmals neu starten muss, sollte lieber Abstand nehmen – oder sich eine Extraportion Geduld zulegen. Es lohnt sich, erst recht zum Sparpreis von knapp 13 Euro auf Steam oder GOG.com!

Untergenre:	Puzzle/Strategie
USK:	nicht geprüft
Hersteller:	Gambitious
Wertung:	-



Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Rundenstrategie-Titel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 5: Complete Edition
Getestet in Ausgabe: 10/10 (Hauptspiel)
Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit. Die *Complete Edition* enthält zwei großartige Add-ons, die das Spiel massiv aufwerten.

Untergenre:	Rundenstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	88

Civilization: Beyond Earth — Getestet in Ausgabe: 11/14
Zivilisationsaufbau auf einem Alien-Planeten. Pflicht: der DLC *Rising Tide*

Publisher:	2K Games
Wertung:	87

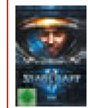
Company of Heroes 2
Getestet in Ausgabe: 07/13
Das Ostfront-Szenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt *Company of Heroes 2* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	88



Dota 2
Nicht getestet
Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme überhaupt: *Dota 2* fesselt dank gigantischer Heldenauswahl und hohen taktischen Anspruchs weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: *League of Legends*.

Untergenre:	Moba
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Valve
Wertung:	--



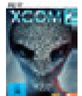
Starcraft 2: Die komplette Trilogie
Getestet in Ausgabe: 09/10, 04/13, 12/15
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)



Total War: Warhammer
Getestet in Ausgabe: 06/16
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung und dem toll umgesetzten Fantasy-Szenario überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	87

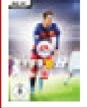


XCOM 2
Getestet in Ausgabe: 03/16
Der Nachfolger des hochgelobten Taktikspiels spricht sowohl Fans der Serie als auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen eine Alien-Übermacht. In Verbindung mit dem komplexen Basis-Management eine süchtig machende Mischung!

Untergenre:	Rundentaktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93

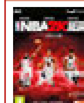
Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen euch, welche Spiele ihr als Sportfreak gespielt haben müsst, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



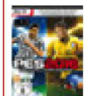
FIFA 16
Getestet in Ausgabe: 11/15
Zahlreiche kleine Verbesserungen am Gameplay lassen *FIFA 16* noch einmal seinen Vorgänger überflügeln. Das Spieltempo ist realistischer und die Defensive agiert nun weitaus cleverer. Zudem sind Stadionatmosphäre und Lizenzpaket überragend.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	86



NBA 2K16
Getestet in Ausgabe: 11/15
Dank der grandiosen Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlt ihr euch während der Partien so, als wärt ihr selbst in der Halle. Im Karrieremodus erobert ihr mit eurem Spieler die NBA oder hängt beim Sammelkartenspiel „Mein Team" an der Nadel.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	85



PES 2016: Pro Evolution Soccer
Getestet in Ausgabe: 10/15
Eine grandiose, ungemein realistische Simulation. Das Spielgefühl ist dank neuer Kollisionen und fantastischer Zweikämpfe unvergleichlich. Das beste *PES* seit Jahren, auch wenn die PC-Version optisch den Konsolenfassungen hinterherhinkt.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	87



Rocket League
Getestet in Ausgabe: 09/15
Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mittels Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an kurzweiligen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und motivierender Lernkurve nie langweilig werden.

Untergenre:	Sportspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Psyonix
Wertung:	90

Ein seltener Besucher

Der 1. Weltkrieg im Spielezimmer

Von: Stephan Petersen, Benedikt Plass-Fleßenkämper und Matti Sandqvist

Erstmals in der Geschichte der *Battlefield*-Reihe schickt Entwickler DICE die Spieler auf die Schlachtfelder des Ersten Weltkriegs. Ein interessanter Schritt, denn der erste globale Konflikt führt ein Nischendasein auf PC und Konsolen. Warum das so ist und welche Titel mit Erster-Weltkrieg-Thematik ihr gespielt haben solltet, erfahrt ihr in unserem Report.

„Urkatastrophe des 20. Jahrhunderts". So benennen nicht wenige Historiker den Ersten Weltkrieg. Das Zitat geht auf den US-Historiker und -Diplomaten George F. Kennan zurück, der den Krieg 1979 als „the great seminal catastrophe of this century" bezeichnet hatte.

Warum? Der Erste Weltkrieg war ein gigantisches Erdbeben, dessen Auswirkungen die nachfolgende Menschheitsgeschichte wie kein anderer kriegerischer Konflikt zuvor geprägt hat. Die Oktoberrevolution 1917 und den Aufstieg der Kommunisten, die Machtergreifung der Faschisten in Deutschland und den Zweiten Weltkrieg sowie schließlich den Kalten Krieg der beiden bis an die Zähne mit Atomraketen bewaffneten Machtblöcke – all das hätte es in dieser Form wohl nicht gegeben.

Trotz der historischen Bedeutung sind Spiele mit Erster-Weltkrieg-Thematik jedoch relativ rar. In der Frühzeit des Mediums wid-



Quelle: Wikipedia / Superikonoskop

Deutsche Soldaten machen die Dicke Bertha feuerbereit. Im Ersten Weltkrieg dominierte die Artillerie das Schlachtfeld.



Quelle: Wikipedia / John Warwick Brooke

Die Schlachtfelder des Ersten Weltkriegs waren durch Stillstand und Abnutzungskampf geprägt. Hier sind britische Soldaten während der Schlacht an der Somme in einem eroberten deutschen Schützengraben zu sehen.

Flugsimulations-Klassiker: Im 1990 veröffentlichten *Red Baron* absolviert ihr eine Fliegerkarriere auf Seiten der Entente oder den Mittelmächten und dürft euch mit Assen wie Manfred von Richthofen in den Kampf stürzen.

Arcade-Shooter aus dem Jahr 1983: In *Blue Max* nehmt ihr mit eurem Doppeldecker Luft- sowie Bodenziele ins Visier und versucht, so viel Schaden wie möglich zu verursachen. Stand in Deutschland bis Juli 2010 als „kriegsverherrlichend“ auf der Liste der jugendgefährdenden Medien.

meten sich Spieledesigner fast ausschließlich dem Luftkampf und entwickelten Flugsimulationen, zum Beispiel *Blue Max* (1983), *Red Baron* (1990) und *Wings* (1990). Schließlich wagten sie sich an Strategietitel. Einer der ersten: *Historyline* 1914-1918 (1991) vom deutschen Entwickler und Publisher Blue Byte, ein Ableger des Hexfeld-Kultspiels *Battle Isle*. Im Shooter-Genre hingegen gibt es erst seit ein paar Jahren einige World-War-1-Vertreter. Doch trotz Spielen wie *Necrovision* (2009) und Konsorten gilt auch hier: Der Zweite Weltkrieg ist bei Entwicklern ungleich beliebter als der erste globale Konflikt.

Der Zweite Weltkrieg

Das hat natürlich Gründe. Der Zweite Weltkrieg ist, so makaber es auch klingen mag, ein Traum für Spieledesigner. Da sind auf der einen Seite uniformierte, herumpolternde und das „R“ rollende Nazis, die in einem verbrecherischen Krieg fast ganz Europa erobert und ein menschenverachtendes Regime errichtet haben. Sie sind nicht nur eine Gefahr für den Weltfrieden, sondern dank einer nicht geringen Spur Größenwahn attraktive Bösewichte. Sie sind gar derart größenwahnsinnig, dass sie glatt mit UFOs auf den Mond fliegen oder mindestens die Bundeslade und Atlantis finden könnten. Kurzum: Nazis sind nahezu entmenschlicht. Perfekt für ein Schwarz-Weiß-Schema, in dem die Alliierten den Part der Guten übernehmen, die die unterdrückten Menschen von der Unrechtsherrschaft befreien. Vor allem die Underdog-Story, bei-



Quelle: Wikipedia / Hephaestos

Oswald Boelcke war einer der bekanntesten deutschen Jagdflieger im Ersten Weltkrieg. Seine Regeln für den Luftkampf, die sogenannte Dicta Boelcke, haben noch heute Gültigkeit.

RISE OF FLIGHT: THE FIRST GREAT AIR WAR (2009)

Entwickler 777 Studios (*IL-2 Sturmovik: Battle of Stalingrad*) rühmt sich damit, die realistischste Flugsimulation zum Ersten Weltkrieg erschaffen zu haben. Klingt ziemlich hochmütig? Mitnichten! In *Rise of Flight* wird Realismus ganz großgeschrieben. Als Pilot klemmt ihr euch ins virtuelle Cockpit von historischen Flugzeugen. In der kostenlosen Basisversion stehen Spad 13, Albatros D.Va und die Nieuport 17 zur Auswahl. Damit dürft ihr eine Trainingskampagne absolvieren, einige Missionen fliegen und euch in Mehrspieler-Gefechte stürzen. Zugriff auf weitere Flugzeuge wie etwa den auch in *Battlefield 1* vorkommenden schweren Bomber Gotha G.V sowie Kampagnen und Missionen erhaltet ihr erst durch den Kauf von DLCs. Kleiner Tipp: Am besten auf Sales achten! Denn es lohnt sich. Die Kampagnen auf deutscher und alliierter Seite sind sehr vielfältig und reichen von Aufklärungs- und Botenmissionen über Flugplatz- und U-Boot-Angriffe bis hin zur Verteidigung von Brücken und dem Abfangen von Bombern.

Das Highlight des Spiels sind aber die detailgetreu und historisch korrekt nachgebauten Flugzeuge, die sich in der Luft wirklichkeitsnah verhalten. So haben Wind und Wetter maßgeblichen Einfluss auf das Flugverhalten; Wolken dienen Fliegerassen als Tarnung, inklusive Regentropfen auf der Pilotenbrille. Wem es allerdings zu viel wird, wenn die fliegende Mühle nach einigen Treffern ins Trudeln gerät oder der eigene Munitionsvorrat mal wieder zu knapp ist, der darf in den Optionen den Realismusgrad herunterschrauben. Besonders spaßig: Einige Flugzeuge haben neben dem Piloten noch Plätze für MG-Schützen frei. Während im Einzelspielermodus die KI diesen Posten übernimmt, kann man sich in den Mehrspieler-Duellen gemeinsam in die Dogfights stürzen.



Lohnt sich immer noch: Die PC-Flugsimulation *Rise of Flight* (2009) glänzt mit Detailreichtum und Realismus.

VALIANT HEARTS (2014)

Auf den ersten Blick wirkt das 2D-Action-Adventure *Valiant Hearts* des französischen Entwicklers Ubisoft Montpellier nicht wie ein Antikriegsspiel. Doch man sollte sich nicht von der Cartoon-Grafik täuschen lassen: *Valiant Hearts* versteht es wie kaum ein anderes Game, die Sinnlosigkeit des Krieges auf den Bildschirm zu transportieren.

Im Mittelpunkt steht Karl, ein in Frankreich lebender Deutscher, der nach Kriegsausbruch seine Familie verlassen muss und ausgewiesen wird. Zurück in Deutschland bekommt er prompt eine Knarre in die Hand gedrückt und wird zum Kriegsdienst gegen Frankreich gezwungen. Währenddessen trägt Karls Schwiegervater Emile die französische Uniform. Weitere Charaktere sind der US-Amerikaner Freddie, der sich bei der Fremdenlegion meldet, und die belgische Krankenschwester Anna. Alle vier Charaktere steuert ihr abwechselnd durch das Abenteuer, in dessen Verlauf sich die Wege der Figuren häufig kreuzen. Zudem befindet sich stets Dobermann Walt an eurer Seite, der fest im Gameplay verankert ist.

Letzteres besteht vor allem aus Schleichpassagen, Rätseln und Reaktionsspielen – alles auf einem recht leichten Niveau und ohne spielerische Konsequenzen. Wer etwa an einem Reaktionsspiel scheitert, muss sich gleich noch einmal daran versuchen. Das ist schade, weil dieser Ansatz Valiant Hearts bisweilen seine Dramatik nimmt. Und die ist die eigentliche Stärke des Spiels: Bilder und Soundkulisse vermitteln großartig den Irrsinn des Krieges, stets herrscht eine melancholische, beklemmende Atmosphäre vor. Auch toll: Fast beiläufig werden historische Fakten über den Ersten Weltkrieg eingestreut. So erhaltet ihr beispielsweise Informationen über den ersten Giftgasangriff und seine Konsequenzen.

Schade: Wenngleich Ubisoft Montpellier eine fesselnde Geschichte rund um Freundschaft, Liebe, Opfer und Tragik erzählt, kommt das Spiel nicht ohne den klischeehaften deutschen Oberbösewicht aus. Da wären wir wieder beim bereits angesprochenen Schwarz-Weiß-Schema.

Leider Typisch: Ubisofts *Valiant Hearts* erzählt eine fesselnde Geschichte, kommt aber auch nicht ohne den klischeehaften deutschen Oberbösewicht aus.

spielsweise als Widerstandskämpfer, lässt sich hier prima erzählen. Eine Geschichte im Zweiten Weltkrieg können Entwickler somit aufgrund der relativ klaren Verteilung von Gut und Böse einfacher umsetzen. Beim Ersten Weltkrieg ist die Lage komplexer. Am Vorabend



Strategiespiel von Blue Byte: *Historyline 1914-1918* erschien 1992 und übertrug das Spielprinzip des Hexfeld-Klassikers *Battle Isle* auf ein historisches Szenario.

des Ersten Weltkrieges war der Erdball unter den dominierenden europäischen Mächten weitgehend aufgeteilt, als insbesondere das erst spät gegründete Deutsche Reich, aber auch andere Mächte wie Österreich-Ungarn und Italien ihren Teil am „Platz an der Sonne" forderten. Infolge eines komplexen Bündnissystems unter den europäischen Großmächten genügte trotz einer wirtschaftlichen und sozialen Hochphase des Imperialismus das Attentat eines bosnisch-serbischen Nationalisten auf den österreich-ungarischen Thronfolger und dessen Ehefrau, um Spannungen unter den Großmächten heraufzubeschwören und somit den Ersten Weltkrieg auszulösen.

Hier ist es mit dem Schwarz und Weiß also nicht so klar. „Ohne naziähnliche Bösewichter ist es schwieriger, eine fesselnde Geschichte zu erzählen, die ohne Fantasie-Elemente wie etwa Zeitreisen oder Zombies auskommt", erklärt Jos Hoebe, von Blackmill Games/M2H, dem Entwickler des im Ersten Weltkrieg angesiedelten Multiplayer-Shooters *Verdun* aus dem Jahr 2015.

Stillstand versus Mobilität

Ein weiterer Grund: Die Kriegsführung des Zweiten Weltkriegs bietet viel mehr Möglichkeiten für ein abwechslungsreiches Gameplay. Der Erste Weltkrieg war der erste industrialisierte Krieg; in allen Ländern wurde die Wirtschaft komplett den Bedürfnissen der Front angepasst, Fabriken produzierten Tag und Nacht Kriegsgerät.

TOY SOLDIERS (2010)

Die Defensive ist zu stark? Maschinengewehre, Artillerie und festungsähnliche Verteidigungsanlagen erschweren einen Durchbruch? Perfekt für Tower Defense! Das dachten sich wohl auch die Entwickler von Signal Studios. In *Toy Soldiers* kämpfen zwei Spielzeugarmeen um die Vorherrschaft in einer Diorama-Landschaft aus Holz und Plastik. Witzig: Am Horizont sind riesige Möbelstücke in Kinderzimmern und Hobbyräumen zu entdecken.

Ihr kontrolliert eine Basis an einem Ende des Spielfelds. Eure Aufgabe ist es, die gegnerischen Angriffswellen aufzuhalten – auf der Xbox 360 auch im Multiplayer. Dazu errichtet ihr auf vorgegebenen Bauplätzen Verteidigungsanlagen in Form von MG-Stellungen, Mörsern, Haubitzen und Flugabwehrstellungen. Sogar mit Giftgas können die gegnerischen Spielzeugsoldaten aufgehalten werden. Ansonsten geht es aber familienfreundlich zu. Getroffene Gegner zerbrechen in ihre Einzelteile – ganz ohne Blutvergießen. Für jeden abgeschossenen Feind bekommt man Geld, das ihr für neue Verteidigungsanlagen und Upgrades einsetzt. Schaffen Gegner hingegen den Durchbruch, verringert sich das Lebenspunkte-Konto der eigenen Armee.

Das Spannende an *Toy Soldiers* ist, dass ihr euch nicht nur gemütlich im Chefsessel zurücklehnt, sondern immer wieder höchstpersönlich ins Geschehen eingreift. Dann bedient ihr eine der Verteidigungsgerätschaften oder schwingt euch ins Cockpit eines Doppeldeckers, um feindliche Durchbrüche zu unterbinden. Die Schlachten sind auch dank Nebenaufgaben abwechslungsreich. Sogar Bossgegner warten auf euch: So müsst ihr beispielsweise einen riesigen Zeppelin vom Himmel holen. Prima zudem, dass sämtliche Einheiten toll animiert sind. Die Kavallerie springt über Hindernisse, und aufziehbare Panzer rollen ihrem Ziel entgegen. Abgerundet wird das Ganze durch atmosphärischen Grammofon-Sound.

Einziger Wermutstropfen ist die geringe Kartenauswahl. Dieses Manko wird allerdings mit den DLCs *The Kaiser's Battle* und *Invasion!* wieder wettgemacht, die *Toy Soldiers* neue Karten und Einheiten spendieren.



Szene aus *Toy Soldiers*: Tower Defense ist die perfekte Spielmechanik, um die Kriegsführung des Ersten Weltkriegs auf dem heimischen Bildschirm umzusetzen.

VICTORIA 2 (2010)

Der Erste Weltkrieg ist eine komplexe Angelegenheit? Das ist doch genau das Richtige für Paradox Interactive! Seit Jahren beliefern die Schweden die Spielergemeinde mit schwergewichtigen Strategietiteln zu unterschiedlichen Menschheitsepochen. So auch für den Ersten Weltkrieg. Oder genauer gesagt: Für das Zeitalter des Imperialismus. In *Victoria 2* lenkt ihr die Geschicke einer Nation vom Jahr 1836 bis ins frühe 20. Jahrhundert. Aufgrund der Spielmechanik läuft das Spielgeschehen meist spätestens gegen Spielende auf einen Weltkrieg hinaus.

Es sind weltweit alle Nationen spielbar, jede mit unterschiedlichen Herausforderungen. Euer Ziel ist es, so viele Siegpunkte wie möglich zu erreichen. Diese gibt es in den Kategorien Militär, Industrie und Prestige. Daher vergrößert und verbessert ihr euer Heer und die Marine, baut Fabriken, erforscht neue Technologien und optimiert die Infrastruktur (Eisenbahn!), errichtet Kolonien, seht euch mit historischen Ereignissen konfrontiert – dabei verändert ihr womöglich die Geschichte durch neue Entscheidungen – und führt Kriege.

In *Victoria 2* hat man allem als Anführer einer Großmacht immer etwas zu tun. Trotz wählbarer Geschwindigkeit und Pausenfunktion kommt ihr dabei immer mal wieder ziemlich ins Schwitzen, weil insbesondere im späteren Spielverlauf allerlei wichtige und unwichtige Ereignismeldungen auf dem Bildschirm aufploppen.

Paradox-typisch sind gerade Zugänglichkeit und Transparenz die Schwächen von *Victoria 2*. Dem drögen Interface mangelt es an Übersichtlichkeit, zudem bleiben auch nach zahlreichen Spielstunden einige Gameplay-Elemente im Dunkeln. Keine Frage, *Victoria 2* ist ein Spiel für Hardcore-Strategen, die sich unzählige Stunden einarbeiten, um überhaupt erst einmal die Spielmechanik und ihre Auswirkungen zu erfassen. Spielerische Optimierungen liefern die beiden Add-ons *A House Divided* und *Heart of Darkness*. Diese sorgen etwa dafür, dass sich die Seeschlachten erheblich besser spielen.



Strategie-Schwergewicht: In *Victoria 2* lenkt ihr die Geschicke einer Nation im Zeitalter des Imperialismus. Dabei läuft es fast immer auf einen Weltkrieg hinaus.

Soldaten und Militärführer waren auf den Schlachtfeldern von den technischen Neuerungen und dem totalen Krieg überrascht. Statt der von vielen Soldaten erwarteten ritterlichen Kämpfe prägte Massenvernichtung den Alltag. Riesige Artilleriegeschütze beschossen die gegnerischen Stellungen und die Soldaten in ihren Gräben, die Front glich einer Mondlandschaft. In diesem Niemandsland gab es kaum Deckungen. Wenn das Signal zum Angriff erfolgte, nahmen Maschinengewehre die anstürmenden Soldaten ins Visier. Flugzeuge spielten noch keine tonangebende Rolle, ebenso wenig Panzer, die gegen Kriegsende aber bereits andeuteten, wo die zukünftige Kriegsführung hingeht. Hinzu kam, dass es seitens der Militärführung


Klassische Underdog-Story à la WW2-Szenario: Hier sieht ihr eine Szene aus *The Saboteur*, in dem der irische Widerstandskämpfer Sean Devlin tatkräftig mithilft, Paris von der Nazi-Herrschaft zu befreien.

WINGS! REMASTERED (2014)

Beim Klang des Namens Cinemaware wird vor allem Amiga-Fans warm ums Herz. Von Ende der Achtziger bis Anfang der Neunziger veröffentlichte das kalifornische Entwicklerstudio zahlreiche erstklassige Werke. Spiele wie *Defender of the Crown*, *It Came from the Desert* oder die *TV-Sports*-Reihe zeichneten sich nicht nur durch motivierendes Gameplay, sondern auch durch eine cineastische, für damalige Verhältnisse bombastische Präsentation aus. Warum? Cinemaware-Gründer Bob Jacobs war ein riesiger Film-Fan. Einer seiner Lieblinge: der Kriegsfilm *Wings* aus dem Jahr 1927, dessen Luftkampfszenen übrigens auch heute noch beeindruckend sind. Der Oscar-prämierte Klassiker diente dann auch als Inspiration für eine gleichnamige Flugsimulation. Darin startet ihr im Jahr 1916 als blutiger Anfänger bei der 56. Staffel des britischen Royal Flying Corps und durchlauft eine Laufbahn als Pilot bis zum Kriegsende Ende 1918. Vorausgesetzt natürlich, dass die „Hunnen" euch nicht vorher vom Himmel holen.

In klassischen 3D-Dogfights müsst ihr euch gegen die deutschen Kontrahenten behaupten. Für spielerische Auflockerung sorgen 2D-Missionen, in denen ihr feindliche Flugplätze bombardiert oder Konvois unter MG-Feuer nehmt. Während das Gameplay heute etwas angestaubt wirkt, glänzt *Wings* nach wie vor mit toller Atmosphäre, bei der Pathos und Melancholie ganz weit oben stehen. Zwischen den Missionen treiben Tagebucheinträge die Geschichte voran. Sowohl hier als auch in den Missionen gibt es immer wieder Bezüge zu geschichtlichen Ereignissen wie der Ypern-Schlacht oder historischen Figuren wie etwa den deutschen Piloten-Assen Oswald Boelcke und Manfred von Richthofen. Im August 2012 wurde auf Kickstarter der Versuch gestartet, ein Remake von *Wings* mittels Crowdfunding zu finanzieren, was jedoch scheiterte. Mehr Erfolg hatte ein zweiter Anlauf im November 2013, der schließlich in der Veröffentlichung eines Remakes im Oktober 2014 mündete. Spielerisch gleicht *Wings!* Remastered dem Vorbild, kommt aber mit verbesserter Optik und Akustik daher.

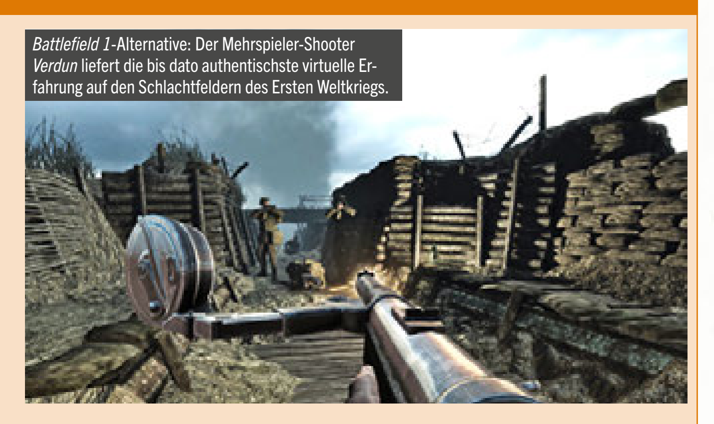

Aufgemotzter Oldie: 2014 erschien mit *Wings! Remastered* eine technisch verbesserte Version des Cinemaware-Klassikers.

VERDUN (2015)

Die Schlacht um Verdun war eines der bedeutendsten und grauenvollsten Gefechte des Ersten Weltkriegs, rund 700.000 Menschen verloren ihr Leben. Heute gilt sie als Symbol für die Ergebnislosigkeit des Stellungskrieges und den Irrsinn des massenhaften Abschlachtens.

Für das kleine niederländische Indie-Studio von Blackmill Games/M2H diente Verdun als Inspiration für einen gleichnamigen Multiplayer-Shooter. Aber der Idee folgten zunächst Schwierigkeiten. „Wir fanden in der Alpha-Phase heraus, dass modernes Shooter-Gameplay nicht sehr gut geeignet ist, um genau die Art und Weise abzubilden, wie die Schlachten stattfanden", sagten die Entwickler im Nachhinein.

Doch sie fanden eine Lösung. In *Verdun* ist jeder Spieler Teil eines vierköpfigen Teams, in dem er eine Klasse wählt. Nicht nur dies, sondern auch die Auswahl des Squads, etwa deutsche Stoßtruppen, hat Einfluss auf die taktischen Möglichkeiten und die eigene Rolle. Der Kampf ist in Runden unterteilt, Angriffs- und Verteidigungsphasen wechseln sich ab. Habt ihr also den feindlichen Graben erobert, müsst ihr ihn in der nächsten Runde verteidigen. Ziel ist schließlich das feindliche Hauptquartier. Um das Zusammenspiel innerhalb des Teams zu fördern, werden Spieler, die zusammenbleiben und miteinander kämpfen, mit mehr Erfahrungspunkten belohnt. Diese werden schließlich in neue Fertigkeiten, Ausrüstung, Uniform und Klassen investiert. Neben dem geschilderten Frontlinien-Modus gibt es noch zwei Deathmatch-Varianten sowie einen Solo-Modus, in dem ihr KI-Wellen abwehrt. Besonders packend ist bei *Verdun* die realistische Umsetzung des Schlachtgeschehens – das Leveldesign mit seinen Gräben und offenen Mondlandschaften wirkt äußerst authentisch. Der Umgang der historischen Waffen mit ihren realistischen Ballistik will geübt sein, um bewegliche Ziele zu treffen. Artillerie- und Gasangriffe gehören ebenfalls zum Schlachtenalltag von *Verdun*. Bei Letzteren sollte man rasch zur virtuellen Gasmaske greifen. Dumm nur, dass damit das Zielen erheblich schwerer fällt – dieser verdammte Realismus!


Battlefield 1-Alternative: Der Mehrspieler-Shooter *Verdun* liefert die bis dato authentischste virtuelle Erfahrung auf den Schlachtfeldern des Ersten Weltkriegs.



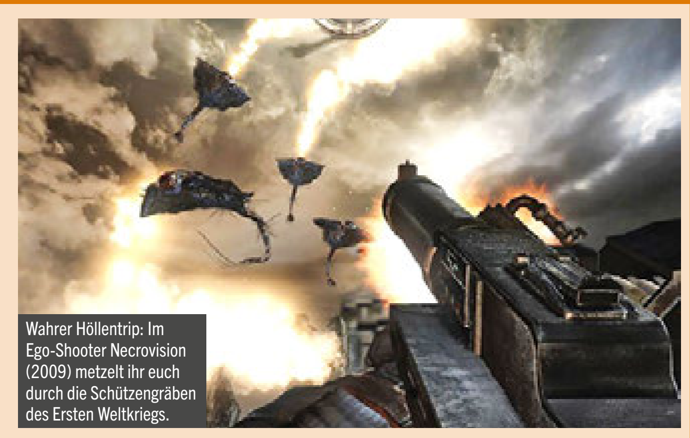
Größenwahnsinnig: Im Adventure-Klassiker *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* (1992) begeben sie sich die Nazis auf die Suche nach Atlantis, um dessen fortschrittliche Technologien für ihre Weltherrschaftspläne zu nutzen.

kaum geeignete Infanterietaktiken für die neuen Anforderungen gab. Erst im späteren Verlauf entstanden neue Taktiken wie die des Stoßtrupps. Das bedeutete vor allem eins: Stillstand und Abnutzungskampf. Die Defensive war der Offensive im Ersten Weltkrieg in der Regel weit überlegen.

Für ein Multiplayer-Spiel wie *Verdun* kann das problematisch sein. Blackmill Games/M2H machte anfangs beispielsweise die Erfahrung, dass die Spieler wie in modernen Online-Shootern im Rambo-Stil vorgingen und sich im Alleingang durchkämpfen wollten. Infolgedessen gab es nicht genügend Teilnehmer, um einen konzentrierten Angriff auf eine gegnerische Stellung auszuführen. Das war im Zweiten Weltkrieg anders

NECROVISION (2009)

Wie war das? Eine fesselnde Story im Ersten Weltkrieg ohne Zombies und Konsorten geht nicht? Der Meinung war auch das polnische Entwicklerstudio The Farm 51, das derzeit am Actionspiel *Get Even* arbeitet. In ihrem Shooter *Necrovision* muss sich Protagonist Simon Bukner mit allerlei Vampiren, Dämonen und Zombies herumschlagen. Als Schauplatz dient die Schlacht an der Somme, die mit über einer Million getöteten, verwundeten und vermissten Soldaten den traurigen Rekord der verlustreichsten Schlacht an der Westfront hält.
Vorbereitendes Artilleriefeuer, schließlich das Signal und der Sturm auf die feindlichen Stellungen – in diesem Inferno erlebt ihr als Simon Bukner zunächst den normalen Alltag eines Frontsoldaten. Wer die MG-Salven übersteht, wird vom Giftgas niedergemacht. Simon überlebt nur mit großem Glück. Wenn man davon reden kann, angesichts dessen, was ihn noch erwartet. Es scheint nämlich, als hätten sich sämtliche Höllentore geöffnet und alle Heerscharen der Unterwelt seien auf die Erde gekommen. Realistisch ist das zwar nicht, andererseits passt es doch hervorragend zum Szenario. Das millionenfache Massenschlachten des Ersten Weltkriegs war eben nichts anderes als eine Hölle auf Erden.
Spielerisch bekommt ihr mit *Necrovision* einen klassischen, linearen Ego-Shooter. Während die Deutschen noch halbwegs clever agieren, stürmen die Unterwelthorden allerdings dumpf ins feindliche Gewehrfeuer. Richtig chaotisch wird es im letzten Spieldrittel, wenn man sich fast nur noch in Nahkämpfe stürzt und der Bildschirm mit Gegnern überfüllt ist. Taktisch anspruchsvoll ist das alles nicht, schwierig und kurzweilig hingegen schon. Nicht ganz alltäglich ist auch das Ende des Spiels: Bei jedem der drei Schwierigkeitsgrade wartet ein unterschiedliches Finale auf den Spieler. 2010 erschien mit *Necrovision: Lost Company* ein spielerisch identisches, im Gegensatz zu *Necrovision* in Deutschland aber nicht geschnittenes Prequel.


Wahrer Höllentrip: Im Ego-Shooter Necrovision (2009) metzelt ihr euch durch die Schützengräben des Ersten Weltkriegs.

COMMANDER: THE GREAT WAR (2012)

Kennt ihr *Panzer Corps*, den geistigen Nachfolger eines Strategie-Klassikers aus den Neunzigern? Vom selben Entwickler, The Lordz Games Studio, kommt *Commander: The Great War*. Darin zieht ihr wie in *Panzer Corps* rundenweise eure Einheiten. Hier allerdings nicht in einzelnen Missionen, sondern auf einer riesigen Schlachtkarte, die neben Europa auch Teile Amerikas, Asiens und Afrikas umfasst. Ihr kämpft also gleichzeitig an mehreren Fronten – an Land, in der Luft und auf See.

Zu Beginn wählt ihr einen von fünf zeitlichen Einstiegspunkten – von der deutschen Invasion in Belgien im August 1914 bis zur Kaiserschlacht 1918 – und entscheidet euch für die Mittelmächte oder die Entente. 15 historische Einheitentypen stehen zur Verfügung, darunter Infanterie, Eisenbahngeschütze und U-Boote. Wie in *Panzer Corps* kann man nur eine Einheit pro Hexfeld platzieren. Kämpfen diese gegeneinander, entscheiden verschiedene Faktoren wie Gelände, Moral, Ausrüstung, Erfahrung und Nachschub deren Ausgang. Zudem lassen sich Einheiten durch einen militärischen Führer, jeder mit unterschiedlichen Stärken, individuell aufwerten. Von Bedeutung ist auch die Erforschung neuer Technologien. Darf es ein neues Gewehr für die Infanterie sein, vielleicht ein schlagkräftiger Bomber oder doch lieber ein Panzer? Hobby-Generäle haben hier die Qual der Wahl.
Toll: Das Spiel streut immer wieder historische und Was-wäre-wenn-Ereignisse ein, abhängig vom virtuellen Kriegsverlauf. Dort passiert jedoch lange Zeit nicht viel. Positiv könnte man sagen: Die Entwickler haben den Stellungskrieg spielmechanisch akkurat umgesetzt. Die Fronten verschieben sich nur sehr langsam. Hardcore-Strategen und Paradox-Fans dürfte zudem ausufernes Mikromanagement fehlen. Alle anderen freuen sich über ein insgesamt gelungenes Hexfeld-Strategiespiel im *Panzer Corps*-Stil.


Hexfeld-Strategie im *Panzer Corps*-Stil: In *Commander: The Great War* von 2012 fechtet ihr keine einzelnen Missionen aus, Hobby-Generäle sind hier gleichzeitig an allen Fronten gefordert.

und spiegelt sich entsprechend in auf diesem Szenario basierenden Spielen wieder: Die Technologie von Flugzeugen und Panzern war erheblich weiter fortgeschritten, die Kombination aus Luftangriffen, Panzern und Infanterie erhöhte die Mobilität der Armeen und erlaubte schnelle Durchbrüche. Der Blitzkrieg ermöglichte dem Hitler-Regime eine Niederschlagung Frankreichs in nur wenigen Wochen.

Diese Veränderung hatte ferner noch andere Folgen: Waren vorher nur Regionen im Frontverlauf betroffen, machte sich der Krieg nun nahezu überall bemerkbar, was vor allem die Zivilisten zu spüren bekamen. Folglich waren die menschlichen Verluste deutlich höher als im Ersten Weltkrieg. Auch systematische Kriegsverbrechen trugen hierzu bei. Der Zweite Weltkrieg war somit erheblich brutaler und verlustreicher. Zudem liegt er nicht so lange zurück wie sein Vorgänger – durch Zeitzeugen ist er heute noch präsent. Das führt zum letzten Punkt: Der Zweite Weltkrieg ist ausführlicher dokumentiert. Das macht es für Entwickler wesentlich leichter, an akkurate Informationen zu gelangen.

Ihr seht: Obwohl der Erste Weltkrieg ein bedeutsames Ereignis war, dient er in Spielen nur selten als Schauplatz, weil eine Umsetzung nicht so einfach zu bewerkstelligen ist, beziehungsweise andere Szenarien für Entwickler einfach attraktiver sind. Dennoch existieren zahlreiche Titel, die im Ersten Weltkrieg angesiedelt sind und durchaus spielenswert sind – eine Auswahl findet ihr in den Kästen unseres Specials. ❑


Nazis sind die perfekten Bösewichte: In diesem Fall Frau Engel in id Softwares *Wolfenstein: The New Order.*



The Division: 6 Monate später

Von: Peter Bathge

Der Hype war gewaltig, die Enttäuschung riesengroß. So haben Exploits, sinkende Spielerzahlen, Grind und DLCs New York verändert.

Die blinden Fenster der Hochhausfassaden blicken anklagend auf uns herab. Einst für ihren unvergleichlichen Detailreichtum gerühmt, dienen die verwaisten Straßenzüge des virtuellen Manhattan nun als tragische Metapher für die leeren Server von *The Division*. Sechs Monate sind seit dem Release vergangen – am 8. März 2016 erschien Ubisofts jüngstes Tom-Clancy-Spiel am Scheitelpunkt einer immensen Hype-Welle. Hype, das ist ein Modewort der jüngeren Geschichte und es beschreibt in der Spielebranche eine erdrückende mediale Präsenz eines Titels vor Veröffentlichung in Verbindung mit enormer Erwartungshaltung seitens der Spieler. Der Medienrummel entpuppt sich in letzter Zeit immer öfter als heiße Luft; die fertigen Spiele können nach einer oft mehrmonatigen Tour durch Online-Foren und Internet-Portale die geschürten Erwartungen selten erfüllen. So auch bei *The Division*. Die Verkaufszahlen waren anfangs phänomenal mit einem Umsatz von über 330 Millionen US-Dollar in fünf Tagen, die ersten Reaktionen positiv – doch schnell stellte sich Ernüchterung bei den Spielern ein. PC Games wirft einen Blick zurück auf das letzte halbe Jahr in der virtuellen Quarantäne-Stadt New York – und hält Ausschau nach kommenden Verbesserungen der prekären Lage bei Entwickler Massive Entertainment.

Ein grundsätzliches Problem

The Division „macht keinen Spaß", es hat „große Probleme". Die Analyse der Community-Developer Hamish Bode und Yannick Banchereau Mitte August trifft für viele Käufer des Online-Action-Rollenspiels ins Schwarze. Nach dem Durchspielen einer unterhaltsamen Kampagne, die man sowohl alleine als auch zu viert im Team erleben konnte, zeigten sich viele Fans ernüchtert ob der Ratlosigkeit von Massive, wenn es um die Weiterentwicklung der Endgame-Inhalte ging. Neben dem leidlich unterhaltsamen *Untergrund*-DLC erschien ein sogenannter Übergriff. Im Vorfeld hofften Fans auf einen Raid-ähnlichen Inhalt, tatsächlich handelte es sich allerdings nur um einen einzigen Raum mit in Schüben angreifenden Gegnern; einen typischen Horde-Modus.

Statt die schon bei Release von vielen als langweilig kritisierte Spielwelt nach und nach mit Leben zu füllen, hadert Massive bis heute mit technischen Problemen, Glitches und den daraus entstehenden Exploits. Mehrere große Patches und viele kleine Hotfixes hat Entwickler Massive in den letzten Monaten veröffentlicht. Doch Server und Code kriegten die Schweden nie vollständig unter Kontrolle. Schlimmer noch: Mit jeder Problemlösung tauchten fünf neue Bugs auf. Das Team hinter *The Division* und Publisher Ubisoft scheinen den Aufwand, ein Online-Spiel über einen längeren Zeitraum hinweg zu betreiben, schlicht unterschätzt zu haben. Im Vergleich zum Launch hat sich der technische Zustand von *The Division* eher verschlechtert als verbessert. Aktuell hindert etwa ein besonders dämliches Verbindungsproblem viele Spieler am Einloggen (siehe Bilder rechts oben).

Je mehr Zeit die Spieler zudem in den PvP-Modus Dark Zone investierten und je länger sie sich mit den arg stumpfsinnigen Challenge-Missionen in höheren Schwierigkeiten auseinandersetzten, umso mehr Mängel fielen ihnen bei Balancing und Loot-Verteilung auf. Nutzlose Waffen und schwache Spieleravatare vermiesten einem ab Maximalstufe 30 den Spaß. Eine in Foren immer wieder gestellte Frage lautet: „Warum kann ich keinen Tank spielen?" Der Verzicht auf ein Klassensystem mit klaren Rollen wie Heiler, Schadensausteiler und Schadensschlucker hat sich gerächt. Auch der Wiederspielwert von *The Division* sank so ins Bodenlose. Gründe für einen Neustart mit einem frischen Charakter existieren bis heute nicht.

Was sagen die Leser?

„Ich finde es schade, dass aus dem Spiel nicht mehr geworden ist", schreibt Hypertrax99 im Forum auf PCGames.de zur aktuellen Situa-

Der Delta-Bug (kleines Bild) verhindert häufig das Einloggen in *The Division*. Auf unseren Testrechnern ist das Spiel dadurch momentan unspielbar.

WAS PASSIERT MIT DEM SEASON PASS?

Für 40 Euro gibt es drei Erweiterungen nach Release, so das ursprüngliche Versprechen.

Weil sich Massive vorerst auf die Entwicklung von Patch 1.4 konzentriert, verschieben sich die Release-Pläne für die noch ausstehenden Add-ons. *Survival* wird erst zum Jahresende bereitstehen statt wie angekündigt im September. Des Weiteren verschiebt sich der *Last Stand* getaufte Abschluss-DLC auf Anfang 2017. Informationen zu möglichen Entschädigungen oder gar einem (unwahrscheinlichen) Angebot zum Umtausch des Season Pass gab es bislang keine.

tion. „Ich spielte beide Betas, es hatte Mängel, machte aber trotzdem Spaß. In der Hoffnung, dass Exploits und Bugs gefixt werden, kaufte ich das Spiel. […] Leider wurden Exploits und Bugs nicht weniger und das Nutzen von Exploits wurde noch nicht mal bestraft!"

Tatsächlich reagierte Massive erst spät auf publik gewordene Exploit-Strategien nach Veröffentlichung des Übergriffs „Falcon verloren", mit denen etliche Spieler in kürzester Zeit hochwertige Ausrüstung farmten. Diese einfache Methode der Item-Beschaffung erwies sich auch deshalb als so populär, weil sich das Verdienen von Gear-Sets und die Ausschüttung mächtiger Gegenstände in Challenge-Missionen und der Dark Zone so ungemein zäh gestaltete. Das törnte im Endgame so manchen zuvor begeisterten Spieler ab.

„Die spielten ihr Spiel vermutlich selber nicht, anders kann ich mir das nicht erklären", meint Hypertrax99 mit Blick auf Massives scheinbar orientierungslose Patch-Politik. Leser NOT-Medulan ergänzt: „Das Grinding war desaströs, die Dark Zone mit Cheatern voll, der erste ‚Raid' einfallslos, Balancing nicht existent usw. Die Entwickler haben die Spieler in den Foren und auf Reddit nicht ernst genommen." Auf PCGames.de vertritt der User beastyboy79 eine besonders drastische Ansicht zu *The Division*: „Für dieses Spiel hilft kein Antibiotikum mehr, da hilft nur Notschlachtung und schön ausbluten lassen."

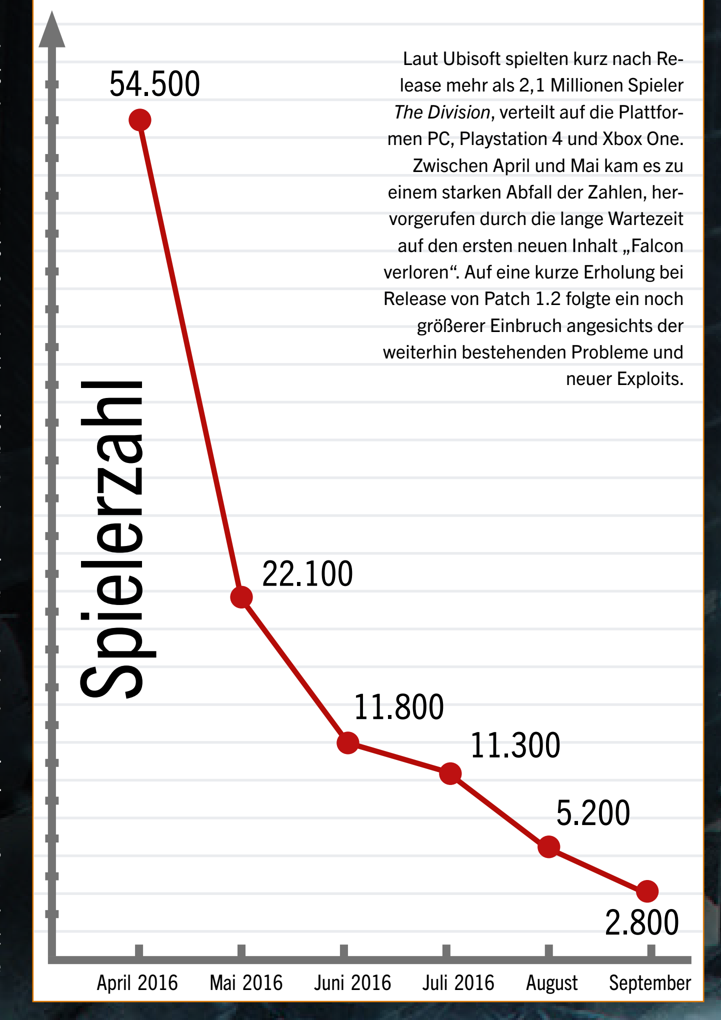
Knackpunkt Spielzeit

Am PC hat *The Division* auch Wochen nach der Veröffentlichung im März noch ein massives Cheater-Problem, die Engine lässt sich vergleichsweise problemlos von Hackern für die eigenen Zwecke umprogrammieren. Kein Wunder, dass die Spielerzahlen beständig zurückgehen, im Juni waren es 93% weniger als zu Beginn. Von einstmals über 50.000 gleichzeitig aktiven Spielern auf Steam sind laut der Statistik von Steamcharts.com heute weniger als 3.000 pro Tag übrig (siehe Graph rechts). Für eine Art modernes, auf Feuergefechte fokussiertes Hack & Slay à la *Diablo 3*, das auf langfristigen Spaß und über Jahre betriebene Online-Server ausgelegt ist, sind das sechs Monate nach Veröffentlichung fatale Zahlen.

Doch nicht jeder PC Games-Leser sieht das so. In unserem Online-Forum relativiert User SmokeOnFire: „Für mich war es ein tolles Spiel mit begrenzter Dauer wie jeder normale Solo-Titel. Dafür war die Kampagne zwar dünn und unspektakulär, aber das Erlebnis hat mich entlohnt. Eine tolle Welt. Und dann eben weiter zum nächsten Spiel. […] Spiele müssen nicht ewig halten." Eine nachvollziehbare Einstellung. Tatsächlich muss man

DIE GROSSE SPIELERFLUCHT VON 2016

Die Statistik der Webseite Steamcharts.com zeichnet ein düsteres Bild in Sachen Spielerbasis. Vom einstigen Millionenpublikum ist nur ein ganz harter Kern übrig.



den Ball flach halten: Wer 100, 200 oder gar 800 Stunden (siehe Dirks Fazit auf der rechten Seite) in *The Division* verbracht hat und dafür bis zu 60 Euro ausgegeben hat, kann sich genau genommen nicht über zu wenig Spiel fürs Geld beschweren. So schreibt Vinz1911: „Ich hatte auch sehr viel Spaß mit dem Spiel. Am Anfang hab ich viele Stunden damit verbracht, [...] insgesamt sind es glaub ich über 300." In der Diskussion auf PCGames.de gibt beastyboy79 jedoch zu bedenken: „Es gibt Spiele, da kann man locker hinter die 200 noch ne Null hängen und die waren danach nicht ausgelutscht und stupide. Bei *World of Warcraft* oder *League of Legends* haben mache Leute easy den vierstelligen Bereich voll, manche bei *Battlefield 3* sogar fünfstellig und das ohne Loot-Grinding." Ganz klar: Wenn *The Division* in einer Liga mit anderen Langzeit-Multiplayer-Titeln wie etwa dem konsolenexklusiven *Destiny* oder *Diablo 3* spielen möchte (und das war stets die klare Ansage von Publisher Ubisoft), dann muss es sich auch in vergleichbaren Kategorien messen lassen. Maßstäbe wie bei einem vorrangig auf den Einzelspielermodus fokussierten Projekt à la *Watch Dogs* gelten hier nur eingeschränkt.

Was bringt die Zukunft?

Wie auch immer man den Langzeitspaß von *The Division* bewerten mag: Es ist nicht zu leugnen, dass hinter Entwickler Massive sechs ereignisreiche Monate liegen. Das Team lief zum einen den immer neuen, von Spielern gemeldeten Glitches mit Bugfixes hinterher und versuchte zum anderen neue Inhalte sowie DLCs für den Season Pass zu entwickeln. Die Frage muss erlaubt sein: Hat sich das Studio aus Malmö schlicht übernommen? War man sich nicht bewusst, mit wie viel Arbeit der Launch und Support eines ausgewachsenen Online-Rollenspiels verbunden ist? Hat man keine Lehren aus MMORPGs wie *World of Warcraft* oder dem Shooter-Äquivalent *Destiny* gezogen? Und wo blieb die Unterstützung seitens Publisher Ubisoft in dieser Zeit?

Auf diese Fragen gibt es zum jetzigen Zeitpunkt keine offiziellen Antworten. Doch Massive scheint gewillt zu sein, sich aus der Schockstarre zu befreien. In den letzten Wochen versuchte das Studio, endlich wieder Kontrolle über die Außendarstellung seines von Problemen geplagten Spiels zu erlangen statt das Feld kampflos erbosten Fans und frustrierten Käufern zu überlassen. So sorgte die Ankündigung, man wolle weitere DLC-Veröffentlichungen zugunsten von spielmechanischen Verbesserungen verschieben, für viel positives Feedback aus der *The Division*-Community.

Das Reddit-Forum zum Spiel, einst beherrscht von Negativmeldungen, Hasstiraden und Wehklagen enttäuschter Spieler, zeigt sich momentan von einer ganz anderen Seite. In der (stark geschrumpften) Community scheint eine neue Aufbruchsstimmung zu herrschen, konstruktive Verbesserungsvorschläge bestimmen die Diskussion. Den Kontakt zu den Spielern zu suchen, ist neuerdings Massives erklärtes Ziel. Das Studio ging sogar so weit, Anfang September besonders engagierte Fans nach Schweden einzuladen, um mit ihnen im Rahmen des sogenannten „Elite Taskforce Workshop" über einen Plan für die Zukunft zu sprechen.

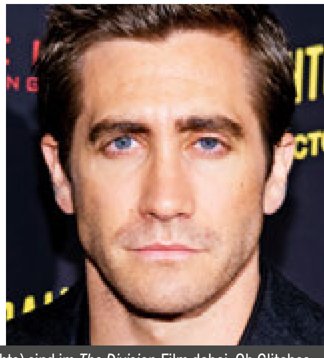
Die Hoffnungen der Fangemeinde ruhen auf Patch 1.4, der für Oktober angekündigt ist. Das Update wurde – ein Novum für *The Division* – auf einem Test-Server probeweise aufgespielt. Gute Idee, denn in der Vergangenheit hatten überhastet veröffentlichte Bugfixes stets neue Exploit-Möglichkeiten mit sich gebracht. Es bleibt abzuwarten, ob dieser Schritt zusammen mit Update 1.4 für den Durchbruch sorgen, die Zukunft von *The Division* sichern und bereits abgewanderte Spieler zurück auf die Server locken kann. Oder ob wir in weiteren sechs Monaten auf diese Bemühungen seitens Massive als das letzte Zucken eines bereits toten Spiels zurückblicken, das an seinen eigenen Ambitionen scheiterte. Massive gibt sich freilich noch nicht geschlagen. Man wolle mit Version 1.4 nicht nur bekannte Bugs eliminieren, sondern Loot ab Stufe 30 relevanter machen und Gear-Sets sowie Waffen besser ausbalancieren. Die Mutter aller Updates soll zudem sowohl das PvP- als auch das Solospieler-Erlebnis verbessern und sich letztlich sogar dem viel diskutierten Thema Gegnerstärke widmen (Stichwort: absurd lange Lebensbalken und Kopfschüsse ohne sonderliche Auswirkungen). Die größte Aufgabe des Patches ist laut Entwickler Massive aber, die „core gameplay experience" zu verbessern, also das grundsätzliche Spielerlebnis. Eine Antwort auf die Frage, warum für eine so wichtige Änderung ganze sechs Monate ins Land ziehen mussten, blieben die Schweden bislang schuldig. ❑


Dass Spieler Elite-Gegner wie Bullet King unendlich farmen konnten, hatte Massive einfach übersehen.

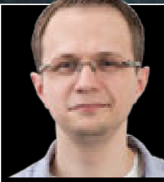
SPIEL KAPUTT, FILM GERITZT: *THE DIVISION* KOMMT IN DIE KINOS

Das Filmstudio Ubisoft Motion Pictures hat kürzlich die Besetzung für einen *Division*-Kinofilm bekannt gegeben. Ob das Leinwand-Debüt noch 2017 erfolgt, ist unbekannt.

Mit Jessica Chastain (*Der Marsianer*, *Interstellar*) und Jake Gyllenhaal (*End of Watch*, *Nightcrawler*) wurden zwei oscarnominierte Schauspieler für die Hauptrollen des kommenden Films verpflichtet. Ein Erscheinungstermin wurde nicht genannt. Gerard Guillemot, CEO der Ubisoft Motion Pictures über den Film: „Wir freuen uns sehr auf die Zusammenarbeit mit Jessica und Jake, zwei der talentiertesten Schauspieler Hollywoods und die perfekten Partner, um *Tom Clancy's The Division* auf die große Leinwand zu bringen." Am 27. Dezember 2016 erscheint mit *Assassin's Creed* eine weitere Verfilmung eines Ubisoft-Spiels in den Kinos, mit Michael Fassbender in der Hauptrolle. Auch hier ist Ubisoft Motion Pictures für die Produktion verantwortlich. Darüber hinaus arbeitet das Filmstudio an weiteren Projekten mit Produktionspartnern: *Splinter Cell* mit New Regency, *Ghost Recon* mit Warner Bros., *Watch Dogs* mit Sony Pictures und New Regency sowie *Rabbids* mit Sony Pictures.



Jessica Chastain (links) und Jake Gyllenhaal (rechts) sind im *The Division*-Film dabei. Ob Glitches, Exploits und leere Server eine Nebenrolle spielen, ist nicht bekannt.

Das sagt die Redaktion heute



MAX FALKENSTERN

„Deprimierend."

Über 40 Stunden habe ich mit *The Division* verbracht – und bin dennoch enttäuscht. Warum? An der Kampagne und dem wunderschön gestalteten Schauplatz New York liegt es freilich nicht. Stattdessen wurde ich – wie wohl viele andere Spieler auch – ein Opfer hoher Erwartungen. Ich für meinen Teil habe mir nach Abschluss der Handlung ein richtiges Endgame versprochen, wie es etwa *Destiny* im aktuellen Zustand bietet. Doch das bleibt Massive einem auch sechs Monate nach Veröffentlichung schuldig. Mit Grind-lastigen Spielkonzepten habe ich grundsätzlich kein Problem. Nur: Die Jagd nach besserer Ausrüstung motiviert in *The Division* überhaupt nicht – das unausgewogene Beutesystem und die mangelhafte Spielbalance sind dafür zwei Faktoren. Schwerer wiegen für mich aber die offensichtlichen Kommunikationspannen: Die Entwickler scheinen aufgrund der Tonnen von Bugs, Exploits und anderer offener Baustellen sichtlich überfordert. Nach sechs Monaten lässt sich allenfalls nur zaghaft von einer Entspannung sprechen. Unter solchen Vorzeichen fällt der Glaube daran, dass die Entwickler irgendwie doch noch die Kurve kriegen, einfach schwer. Andererseits zeigten Blizzard (*Diablo 3*) und Bungie (*Destiny*), dass ein Holperstart nicht zwangsläufig in einen Untergang münden muss. So oder so, ich behalte die laufende Entwicklung von *The Division* weiter im Auge. Vorerst.



DIRK GOODING

„Der ständige Grind war mir auf Dauer zu stupide."

Ich habe knapp 800 Stunden in *The Division* versenkt, was mich angesichts der Probleme im Spiel selbst ein wenig überrascht. Allerdings macht *The Division* so viele Dinge richtig, dass es für mich lange Zeit kein Problem war, über die eklatanten Schwächen hinwegzusehen. Das, worauf es bei einem Shooter ankommt – die Geschwindigkeit, das Gefühl „echter Bewegung", das gute optische und akustische Feedback, wenn man auf Gegner schießt – das alles hat Massive schon verdammt gut hinbekommen. Selbst die doch recht überschaubare Spielwelt hat sich bis zuletzt kein bisschen abgenutzt, auch wenn ich beispielsweise in der Dark Zone schon jeden Schutthaufen und jedes verlassene Auto ein paar Hundert Mal gesehen habe. Kurz nach Patch 1.3 und dem Underground-DLC hab ich meine Agenten-Karriere aber an den Nagel gehängt. Der neuerliche Grind war mir zu stupide – Belohnungen und Aufwand für einen gut ausgerüsteten Spieler wie mich in keinem Verhältnis mehr zueinander. Das größte Problem war aber, dass das Balancing mit Patch 1.3 vollends außer Kontrolle geraten ist. Wenn man als gut ausgerüsteter Spieler nach einem Schuss aus der Schrotflinte des Gegners tot ist, dann ist das kein Skill, sondern Quatsch. Folgerichtig verabschiedeten sich immer mehr meiner Freunde aus dem Spiel und aktuell bin ich der Einzige, der ab und an noch mal für zehn Minuten reinschaut. Schade drum.

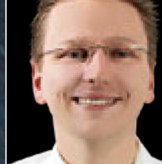




DAVID BERGMANN

„Massive hat nichts von Blizzard und Bungie gelernt."

Von *The Division* erwartete ich vor dem Betatest nicht viel. Das Setting war spannend, wirkte für ein Online-Spiel aber viel zu einschränkend. Und für Koop-Schießereien hatte ich schließlich schon *Destiny*. Die Beta hat mich dann aber doch zum Kauf bewegt. Die Deckungskämpfe steuerten sich gut und es machte Spaß, mit Freunden durch die optisch famose Spielwelt zu patrouillieren. Der Weg zur Maximalstufe war unterhaltsam, auch wenn die Story-Einsätze enttäuschten. Die Open World sah zwar spitze aus, blieb spielerisch aber so blass wie die Charaktere der Kampagne flach. Als es Zeit fürs reichlich dürre Endgame wurde, sprangen nach und nach die Mitspieler ab – dann war's auch für mich vorbei. Den ersten DLC habe ich bis heute nicht gespielt. Aber ich bereue den Kauf nicht. Für mein Geld bekam ich viele unterhaltsame Abende. Ich finde es allerdings nach wie vor erstaunlich, wie konsequent das Team bei Ubisoft Massive die Fehlschläge von *Diablo 3* und *Destiny* ignorierte. Entschieden zu viel Zufall beim Auswürfeln von Item-Attributen, dünnes Endgame, fehlender Wiederspielwert durch mangelnde Abwechslung, unzureichende Beta-Tests und Tonnen an Exploits ... mit fast allen Problemen von *The Division* kämpfte auch einer der beiden anderen Loot-Grinder. Blizzard und Bungie mussten aufwendig nachbessern und ihre Karren mit Erweiterungen (erfolgreich) aus dem Dreck ziehen. Ohne die Umstände von Entwicklung und Release zu kennen, möchte ich das Massive-Team an den Schultern packen, kräftig schütteln und sagen: „Ihr hättet doch nur hinschauen müssen!"



PETER BATHGE

„Einmal und nie wieder."

Ich werde alt. Früher habe ich Spiele viel intensiver gespielt als heute. Wenn ich meine ganzen damaligen Durchläufe von *Baldur's Gate 2* zusammenrechnen würde, käme ich bestimmt auch auf 800 Stunden, Dirk! Heutzutage spiele ich ein Spiel dagegen selten ein zweites Mal – und das ist okay. Die 50 Stunden, die ich mit *The Division* verbracht habe, waren eine (größtenteils) schöne Zeit. Ich habe die Kampagne durchgespielt, bin ein bisschen in der Dark Zone rumgewatschelt, habe ein paar Challenge-Missionen absolviert und nette Ausrüstungsgegenstände für meine Heldin gesammelt. Bei jedem anderen Spiel wäre das absolut ausreichend, wenn auch kein Grund für Begeisterung. Aber *The Division* will nun mal ein Loot-Grinder sein, ein selbsternannter *Destiny*-Konkurrent, ein Vertreter der von mir kritisch beäugten „Spiele als Service"-Idee, bei der man theoretisch monatelang vorm Bildschirm hockt. Und in dieser Gesellschaft muss ein Spiel eben auch ein halbes Jahr nach Release noch frisch wirken, muss mit neuen Inhalten locken und darf sich nicht mehr in grundlegenden Balancing- und Technik-Fragen verzetteln. Massive hat hier ganz einfach Mist gebaut, sich verschätzt, die Sorgen der Community nicht ernst genommen. Das ist bestimmt nicht absichtlich geschehen, aber das Ergebnis ist dasselbe. Vielleicht wäre *The Division* uns allen besser in Erinnerung geblieben, wenn es als ein herkömmliches Solo-Spiel mit optionalem Koop-Modus beworben worden wäre? Als ein solches hat es nämlich alle Vorgaben erfüllt – als MMOG ist es dagegen, Stand jetzt, gescheitert.

Dreh Hi Tinvaak Dovah?*

* Sprichst du drachisch?

Fiktive Sprachen in Games

Von: Benjamin Kegel

Warum Videospiele so viel Herzblut in die Erfindung eigener Sprachen stecken – und weshalb es sich für uns lohnt, diese zu erforschen!

SPOILERWARNUNG!

Das folgende Special geleitet euch tieeeeef in die Materie rund um die Spiele *The Elder Scrolls V: Skyrim*, *The Solus Project* und die komplette *Dead Space*-Serie. Es reißt außerdem Titel wie das neue *Doom* und das alte *Eternal Darkness* leicht an. Zwar dürfte die Lektüre der nächsten Seiten euch diese Spiele kaum komplett versauen, wer die genannten Games allerdings völlig unbedarft zocken möchte, sollte beim Lesen Vorsicht walten lassen.

The Elder Scrolls V: Skyrim – nach einem langen, beschwerlichen Weg hinauf auf den Gipfel des altehrwürdigen Hals der Welt, dem größten und wohl kältesten Berg in Himmelsrand, dringt plötzlich ein dumpfes, grollendes Rauschen an unsere halb abgefrorenen Ohren. Es ist der bedrohliche Klang riesiger, ledriger Flügel. Wir schauen uns kurz um, können im wilden Schneegestöber aber nichts erkennen – bis plötzlich ein gewaltiger Drache die dichten Wolken vor uns zerreißt, im Flug eine harte Kurve nimmt und dann überraschend sanft zur Landung ansetzt. Sowohl wir selbst als auch der schiffsgroße Lindwurm unterdrücken den ersten Reiz, sich gegenseitig mit Schwert und Krallen zu bearbeiten. Stattdessen geschieht etwas, womit wir nun gar nicht gerechnet hätten – das Monstrum stellt sich höflich vor. Und lädt uns zu einem Plausch ein.

Skyrims Gespräche mit dem Drachen Paarthurnax (der mit Charles Martinet übrigens denselben Synchronsprecher hat wie Nintendos Mario – sorry für die Zerstörung eurer Kindheit) sind ein exzellentes Beispiel für das organische Einbringen einer Fantasiesprache in ein Videospiel. Die meiste Zeit über spricht Paarthurnax in der Gemeinsprache, hin und wieder rutscht ihm aber ein meist gegrummeltes „Krosis“ durch die Reißzähne. „Krosis“ ist drachisch und … lässt sich nur schwer ins Deutsche übersetzen, was wahrscheinlich der Grund dafür ist, dass Paarthurnax dafür auf seine Muttersprache zurückgreift. Am ehesten kann man „Krosis“ interpretieren als „Ohne mich zu entschuldigen, ist es zu bedauern.“

Mut zur Lücke

Genau solche linguistischen Stolpersteine und Lücken im Vokabular sind aber letztendlich Merkmale einer hervorragend ausgearbeiteten fiktionalen Sprache! Nicht alle ihre Begriffe oder Sinnaussagen dürfen sich einfach so perfekt in eine andere Mundart übertragen lassen: Warum sollte es im Deutschen etwa die ideal übersetzte Bezeichnung eines uns unbekannten Alien-Energiesystems geben, obwohl es unsere technologischen Kentnisse weit übersteigt? Warum sollte unsere Sprache einen Ausdruck für ein drachisches Feuerspei-Organ kennen, dessen biologischer Aufbau uns völlig fremd ist? Warum sollte ein Volk, in dessen Kultur nie die Seefahrt entwickelt wurde, ein Wort für „Schiff“ haben? Exakt diese Frage stellten sich zum Beispiel die *Game of Thrones*-



Piktogramme sind auch in unserer Kommunikation eine praktische, weil sprachunabhängige Lösung.

Macher – an dieser Stelle wollen wir euch unser brandheißes Interview mit dem Spracherfinder der populären Fantasy-Serie höchstpersönlich ans Herz legen, ihr findet es im Anschluss an unser Feature. Die nomadischen Reiterstämme der Dothraki etwa kennen in *Game of Thrones* keine Boote, weswegen diese in ihrer Kultur einfach auf den Begriff „Hölzerne Pferde" hören.

Der Verräter verrät viel

Exakt diese Details sind bei der Erfindung eines historisch geprägten Wortschatzes wichtig, denn nur dank ihnen wirkt eine fremde, exotische Sprache tatsächlich authentisch und dadurch spannend. Soll sich das realistisch anfühlen, empfiehlt sich statt einer platten Font-Übersetzung (also dem einfachen Austausch unserer gewohnten Buchstaben mit erdachten Zeichen) oft ein nur vages Annähern der beiden beteiligten Sprachen, weil diese immer ein Ergebnis der Kultur und Geschichte ihres Entstehungsortes sind.

Ein Beispiel aus dem echten Leben gefällig? Kein Problem! Im Englischen gibt es ein Wort namens „punic". Unter anderem ist der Begriff ein Synonym für „verräterrisch" und „heimtückisch". Warum? Nun, von 218 bis 201 vor Christus kämpften die Römer gegen Karthago in einem gigantischen Konflikt im Mittelmeerraum, bekannt als „Der Zweite Punische Krieg". Gewonnen haben ihn die Römer, die ihren einstigen Gegner im Lateinischen mit dem Wort „punicus" verewigten. Als sich das Englische dann aus der germanischen Sprache entwickelte, wurde der Sinninhalt von „punic" als „verräterisch" gleich mit übernommen – und gilt nach wie vor. Man darf wohl davon ausgehen, dass die Bedeutung von „punic" heute eine andere wäre, hätte Karthago damals Rom zerlegt. Hat es aber nicht.

Den meisten Aliens sind wir egal

Warum sollte nun etwa eine außerirdische Sprache eine direkte Übersetzung zu unserem „punic" und damit einem Stück Erdgeschichte kennen? Macht null Sinn und reißt einen schnell aus der Illusion einer fremden Spielwelt! Trotzdem greifen Gamedesigner immer gerne auf das System der Font-Übersetzung, basierend auf unserem lateinischen Alphabet zurück, ohne dabei den vorhandenen Wortschatz zu modifizieren. Und warum? Weil es einfach ist! Schauen wir uns zum Beleg unserer Aussage doch einmal ein Prachtexemplar der Font-Übersetzer an. Wir benötigen dafür idealerweise eine Triple-A-Spielserie mit etlichen Ablegern, einer eigens erdachten Hintergrundwelt und einem gewaltigen Fokus auf Zeichen, Symbolen und Visionen. Hmmmm …

Rassistische Körperfresser

„Kein Problem!", brüllt *Dead Space* und springt gerne für uns auf den Präsentierteller. Hier kommt einer Alien-Sprache enorme Bedeutung zu – der Necromorph-Keilschrift, benannt nach den Monstern der Horror-Reihe. Ihr findet diese Runen in sämtlichen *Dead Space*-Ablegern in Form von Notizen auf Schreibutensilien, verzweifelten Kritzeleien an Wänden und sogar im Abspann von *Dead Space 3*. Die Erstellung einer solchen sogenannten Font-Übersetzung ist extrem simpel: Man nehme einfach unsere bestehenden Buchstaben und wandle jeden von ihnen in ein exotisches Zeichen um. Das Ergebnis ist dann schlicht ein für uns unleserlich gemachter Font, der aber trotzdem auf unserem eigenen Alphabet basiert. Ein kreativer Praktikant bastelt ein solches System locker an einem Tag zusammen, setzt mit der Font-Übersetzung aber auf eine Methode, bei dem das Publikum gehörig das Hirn ausschalten muss, um die unbekannte Runenschrift ernst nehmen zu können.

An dieser Stelle darf man als Spieler dem *Dead Space*-Universum nämlich viele berechtigte Fragen stellen: Warum basiert die Necromorph-Keilschrift auf unseren irdischen Buchstaben, obwohl die extraterrestrische Kultur doch anscheinend deutlich älter als die Geschichte der Menschheit ist? Warum dreht sich das geschriebene Wort der garstigen Alien-Kadaver offenbar rein um das lateinische Alphabet und ignoriert dadurch sämtliche kyrillischen, arabischen und asiatischen Buchstabensätze? Sind die Necromorphs vielleicht leicht rassistisch veranlagt und transformieren keine Russen, Nordafrikaner oder Chinesen? Oder liegt die Wahl des Schriftsatzes einfach daran, dass man bei Electronic Arts in Kalifornien eben das lateinische Alphabet verwendet?

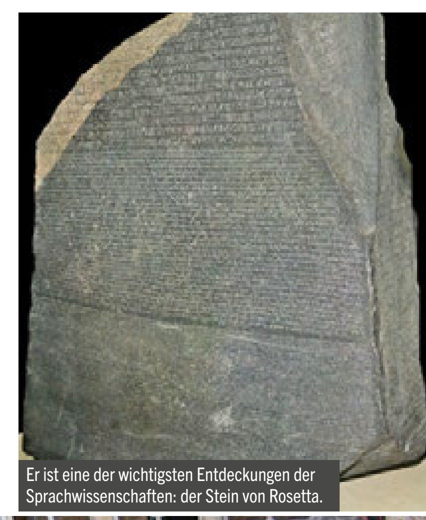
Der große Vorteil, billig zu sein

Mit all diesen Argumenten konfrontiert, müssen die *Dead Space*-Monster ihre schleimigen drei bis vier Schultern zucken und ehrlicherweise mit einem „Ähhh … tja …" antworten. Bevor man das Font-Übersetzungssystem nun aber mit einem enttäuschten Seufzen in die Tonne kloppt, sollte man auch dessen Vorteile ansprechen. Die gibt es nämlich durchaus! Der größte Pluspunkt ist die Tatsache, dass man einem Spieler die Schriftzeichen einer Font-Übersetzung zugänglich machen kann und ihm damit die Möglichkeit gibt, auf eigene Faust verschlüsselte Informationen im Spiel zu transkribieren. Das ist besonders dann spannend, wenn das Ganze optional läuft – und die Übersetzungsschablone (auch als Cipher bekannt) vielleicht sogar als verstecktes Geheimnis irgendwo in einem verwinkelten Eck der Spielwelt auf geduldige Linguisten wartet! *Dead Space* macht das in Perfektion: Während man durch die ekelhaft saftigen Gänge von *Dead Space 1* watet, kommt man immer wieder an beschädigten, aber in unsere Sprache übersetzten Necromorph-Alphabeten vorbei. Offenbar hat irgendeine arme Sau die Dinger mit Blut an die Wand gekritzelt, bevor er selbst zu

DER STEIN VON ROSETTA

Ein ägyptisches Artefakt, ein Krieg zwischen zwei Weltmächten, ein französischer Linguist und ein saftiges, in Scheiben geschnittenes Alien: So entstehen Legenden!

Der Stein von Rosetta ist wohl eine der bedeutendsten archäologischen Entdeckungen der letzten 250 Jahre. 1799 fiel der Stein im Nildelta einem französischen Offizier aus der Armee Napoleons in die Hände, gelangte aber nach der Niederlage der Streitkräfte Frankreichs in den Besitz der Engländer. Seit 1802 steht der Stein von Rosetta daher im Britischen Museum in London – auch heute wird er noch dort verwahrt. Was den Stein so besonders macht, sind seine drei Inschriften. Diese beschreiben hintereinander jeweils relativ umfangreich denselben Text – und zwar in ägyptischen Hieroglyphen, der demotischen Schrift und in Altgriechisch. Dadurch ermöglichte der Stein von Rosetta Übersetzungen vieler damals noch weitgehend unbekannter Hieroglyphen und legte das Fundament für die ägyptische Sprachforschung. Federführend bei der Transkription war ein französischer Linguist namens Jean-François Champollion aus dem frühen 19. Jahrhundert. Zu Ehren der sprachwissenschaftlichen Meisterleistung Champollions schuf der Künstler Joseph Kosuth eine gigantische Kopie des Steins von Rosetta. Diese kann als Ausstellungsteil des Museums Champollion – Les Ecritures du Monde in der französischen Gemeinde Figeac bewundert werden. Dort findet ihr die riesige Tafel direkt hinter dem einstigen Geburtshaus des Übersetzers. Die Videospielserie *Dead Space* griff die faszinierende Geschichte um den ägyptischen Stein ebenfalls auf. Im dritten Teil der Horror-Reihe (Vorsicht, Spoiler!) könnt ihr ein zerlegtes und eingefrorenes Alien in einer verlassenen Forschungseinrichtung entdecken. Die Gehirn- und Körperstruktur dieser exotischen Kreatur halfen den Wissenschaftlern in *Dead Space 3* dabei, die Runensprache der Marker-Artefakte zu übersetzen. Dazu passend tauften die Forscher das Alien auf den Namen „Rosetta".



Er ist eine der wichtigsten Entdeckungen der Sprachwissenschaften: der Stein von Rosetta.

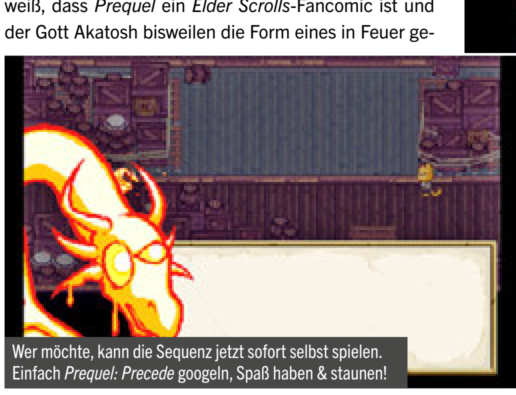


Wer sich auch nur halbwegs für Archälogie und Linguistik interessiert, sollte unbedingt das Museum in Figeac besuchen!

YOU ARE KATIA F****** MANAGAN!

Die meisten Leser des herrlichen Webcomics *Prequel* werden die Vision Akatoshs nie zu Gesicht bekommen – und noch weniger werden sie verstehen …

In dem unfassbar genialen Webcomic namens *Prequel* (www.prequeladventure.com) gibt es immer wieder noch unfassbar genialere Flash-Minispiele als Teil der Seitenupdates zu bestaunen. Eines dieser interaktiven Sidestory-Abenteuer hört auf den Namen *Prequel: Precede*. Wer hier ganz besonders clever spielt, kann einige hochinteressante versteckte Zwischensequenzen freischalten. In einer von ihnen trifft die Protagonistin, eine putzige Khajiit-Dame namens Katia Managan, auf die Vision eines Lava-Drachens. Wenn man nun weiß, dass *Prequel* ein *Elder Scrolls*-Fancomic ist und der Gott Akatosh bisweilen die Form eines in Feuer getauchten Lindwurms annimmt, ist das schon verdammt spannend. So richtig in Schnappatmung verfällt man als Freund von *Skyrim* und Co. aber aufgrund der letzten Sekunde, bevor Katia aus ihrem Traum erwacht. Der Drache brüllt unserer Katzen-Heldin nämlich etwas entgegen, das sie aus dem Schlaf reißt. Der unbedarfte Comicleser denkt sich dabei nicht viel, der Hardcore-*Elder Scrolls*-Connaisseur hört aus dem Zischen des Lava-Biests aber die zwei Worte „Kah Vus" heraus. Aus der Drachensprache übersetzt, bedeutet das ungefähr „Der Stolz von Nirn", also der Spielwelt der *Elder Scrolls*-Titel. Das lädt zu wilden Spekulationen ein, wenn man den Rest des Comics kennt – und ist ein exzellentes Beispiel dafür, wie das Wissen über Videospiel-Sprachen euch Aspekte eurer Lieblingsgames zeigen kann, die euch vorher gar nicht aufgefallen sind.



Wer möchte, kann die Sequenz jetzt sofort selbst spielen. Einfach *Prequel: Precede* googeln, Spaß haben & staunen!



In den meisten Fällen ist *Prequel*-Heldin Katja niedlich, aber nutzlos – Drachisch spricht sie aber erstklassig!

einem Monster mutierte. Wer sich hier die Sprachsymbole notiert und in Zukunft als Schablone benutzt, kann all die außerirdischen Texte um sich herum übersetzen – ganz so, wie Serienprotagonist Isaac das in seinem kranken Hirn tut. An tiefgründige Geheimnisse gelangt man so zwar nicht, aber es verstärkt die Atmosphäre der *Dead Space*-Games! Der Spieler setzt sich intensiver mit der Horror-Welt auseinander. Wir waren so frei und haben die Necromorph-Keilschrift im Kasten auf der nächsten Seite für euch zusammengetragen.

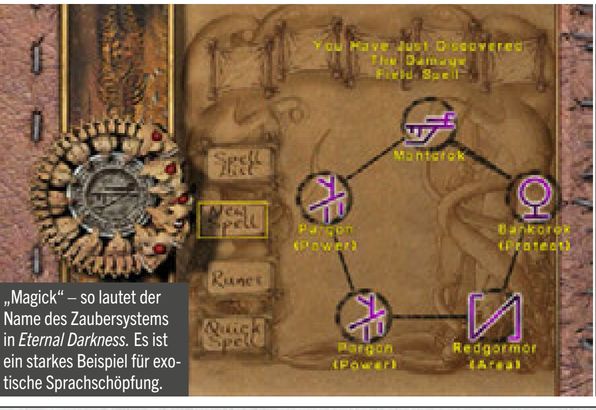
Es tut uns leid, Wilson!

Einen ähnlichen Ansatz der Font-Buchstabenübersetzung verfolgte unlängst auch das sehr interessante *The Solus Project*. Anders als in *Dead Space* ist das Erforschen außerirdischer Schrifttafeln hier aber ein zentraler Bestandteil des Spiels. Die Übersetzungen werden in Form eures Handheld-Dolmetschers namens Wilson sogar ins Zentrum sowohl des Gameplays als auch eures Blickwinkels gerückt. Wenn ihr dieses spannende Alien-Abenteuer bereits erlebt habt (was wir jedem leidenschaftlichen Xenoarchälogen nur herzlich empfehlen können!), ist euch aber vielleicht aufgefallen, dass euer Wilson-PDA nicht alle Alien-Textblöcke im Spiel übersetzt. Das handliche Smart-Device versteht sich nur auf den Informationsaustausch mit Monolithen und Steintafeln, die ihr während eurer Reise über den fremden Planeten entdeckt. Einige der Wegmarkierungen kann Wilson zwar ebenfalls noch sauber abbilden, die Interpretation der angezeigten Piktogramme bleibt dann aber euch überlassen. Bei anderen, meist außerhalb eures Blickwinkels versteckten Wandinschriften oder aufgepinselten Buchstaben versagt euer portabler Übersetzer jedoch vollends seinen Dienst. Das weckt dann im Spieler eine von zwei Emotionen: Verwirrung, die meist in einem Schulterzucken Marke „Ist mir egal" endet, oder Neugier. Angesichts der Tatsache, dass *The Solus Project* als klassisches Adventure generell eher Forschernaturen anspricht, würden wir bei den meisten Weltraum-Archäologen eher auf Option zwei tippen. Doch was könnt ihr schon tun, wenn euer Übersetzungs-Werkzeug streikt?

WORTGEFECHT MIT DÄMONEN: DAS RUNENMAGIE-SYSTEM AUS *ETERNAL DARKNESS*

Der mittlerweile 15 Jahre alte Gamecube-Klassiker *Eternal Darkness* ist nicht nur bis heute eine Empfehlung wert, sondern auch ein Paradebeispiel für etliche ungewöhnliche Gamedesign- und Sprach-Ideen.

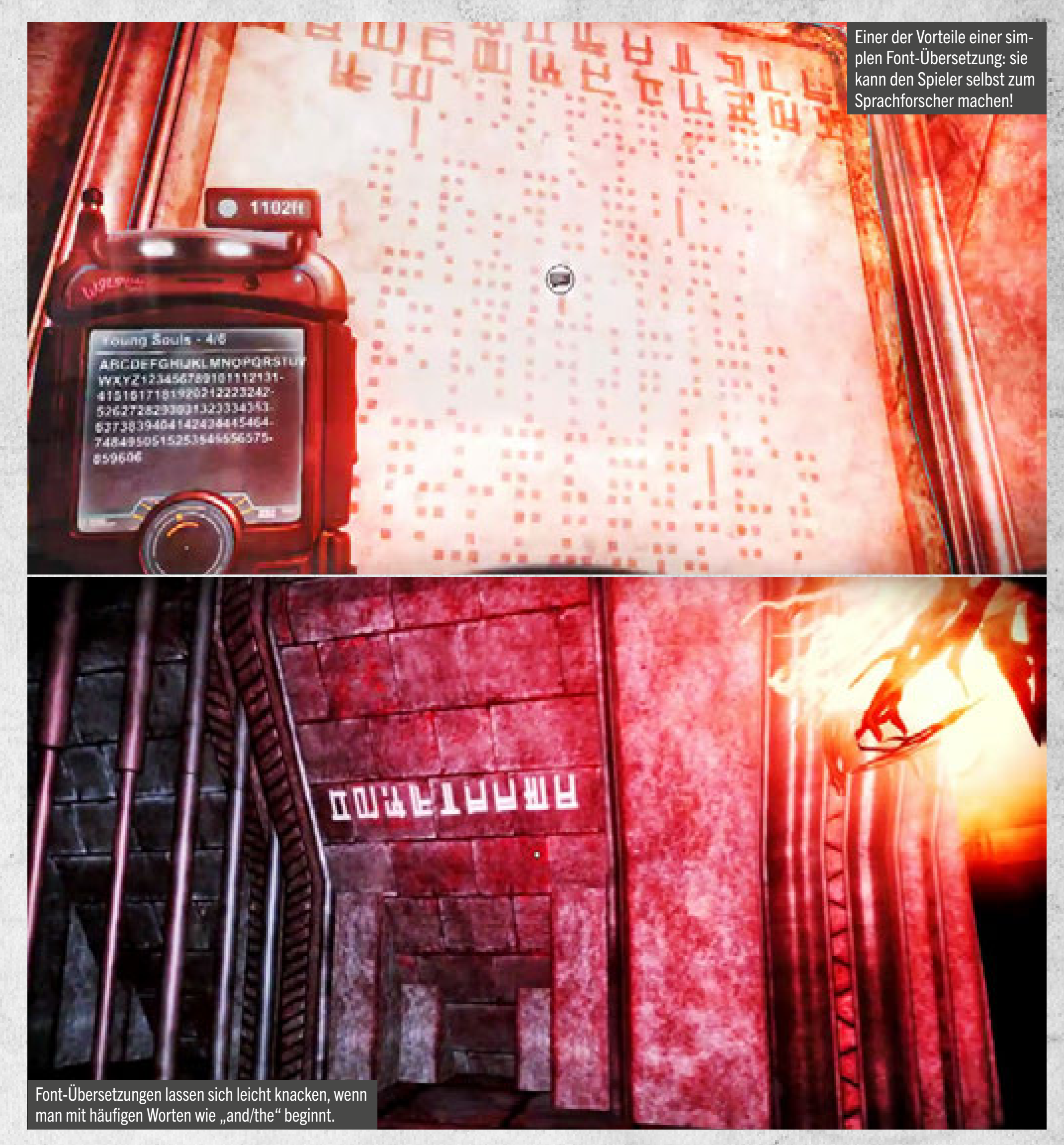
Die Horrorspiel-Legende *Eternal Darkness* hat eine spannende Zauber-Mechanik zu bieten, genannt „Magick". Ohne diese Runen-Magie wird euer Protagonist gegen die Horden von Dämonen im Spiel kein Land sehen. Leider stammen die Runen zur Entfesselung der arkanen Kräfte aber aus einer anderen Dimension, weswegen man als irdischer Mensch eine Zauberformel benötigt, um die nötigen Worte des Spruchs korrekt zusammenzufügen. Eigentlich. Es geht nämlich auch anders: Da man Runen, deren Übersetzung und die Formeln jeweils separat entdeckt, können findige Hobby-Linguisten die Verben und Nomen so zusammenbasteln, dass sie Sinn und damit einen Zauberspruch ergeben. Echte Cracks können aus dem Verhalten eines magischen Effekts sogar weitere Charakteristika eines ihnen unbekannten Wortes extrapolieren und dadurch Zugriff auf Zauber erhalten, die eigentlich erst viel später im Spiel auftauchen.



„Magick" – so lautet der Name des Zaubersystems in *Eternal Darkness*. Es ist ein starkes Beispiel für exotische Sprachschöpfung.



Wartet nicht darauf, bis ihr die Runenworte mit einem gefundenen Kodex sicher übersetzen könnt – experimentiert!



Einer der Vorteile einer simplen Font-Übersetzung: sie kann den Spieler selbst zum Sprachforscher machen!

Font-Übersetzungen lassen sich leicht knacken, wenn man mit häufigen Worten wie „and/the“ beginnt.

Ein Solus Project für euch

Klare Antwort: selber machen! Zwar zuckt Wilson angesichts so mancher Alien-Texte nur hilflos mit der Antenne, dafür hat euer Handheld-Übersetzer aber bei mehreren Steintafeln im Spiel die Gelegenheit, das komplette Buchstaben- und Ziffernsystem der extraterrestrischen Spezies zu dechiffrieren. Abspeichern kann euer kleines Technik-Wunderwerk die frisch erlernten Symbole zwar nicht, da es sich bei ihnen aber (wie in *Dead Space*) um eine einfache Font-Übersetzung handelt, könnt ihr euch den außerirdischen Schriftsatz selbst notieren. Als Teil des großen PC-Games-Service-Angebots haben wir das für euch rechts mit dem oberen der beiden Screenshots bereits erledigt. Auf der Steintafel findet ihr das Alphabet und die wichtigsten Zahlen der nativen *Solus*-Spezies. Darunter haben wir für euch einen weiteren Screenshot aus *The Solus Project* abgebildet – und zwar mit einem Wort, bei dem Wilsons automatische Übersetzung Pause macht.

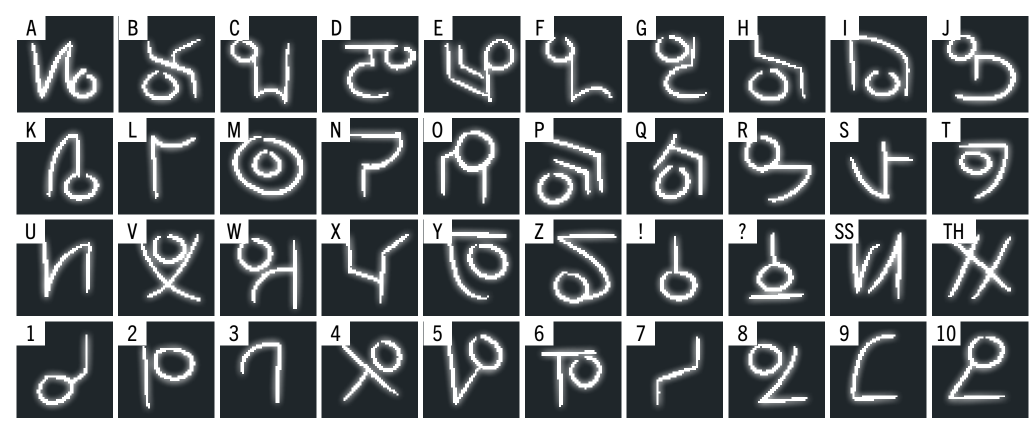
Alan Turing: Hobby-Edition

„Moment mal, ihr habt ja bei eurem oberen Screenshot einen ganzen Haufen wichtiger Buchstaben abgeschnitten!“ Stimmt, ist Absicht. Wir möchten euch nämlich am Beispiel des unteren Bildes dazu einladen, euch selbst (sehr vereinfacht) so an einer Übersetzung zu versuchen, wie auch Linguisten und Codeknacker ihre Arbeit angehen – also ohne alle Schriftzeichen zu kennen. Bevor ihr euch an die Dechiffrierung macht, ist die genaue Kenntnis der Rahmenbedingungen extrem hilfreich: Die Alien-Sprache besteht aus 26 Buchstaben, von denen jeder eine direkte und einzigartige Entsprechung in unserem Alphabet besitzt. Ebenfalls wichtig: Die Ausgangssprache ist Englisch. Wer genau hinschaut, erkennt die Buchstabendopplung bei Letter 6 und 7. Solche Dopplungen kommen im Englischen nur bei wenigen Buchstaben vor, was die mögliche Wortauswahl ebenfalls einschränkt. Außerdem hilft euch der Kontext weiter! Euer gesuchtes Wort befindet sich neben einem verriegelten Durchgang. Offenbar ist das Erkunden des Ganges untersagt, nicht gestattet, ein Tabu. Na? Schafft ihr's?

EINE TOTE SPRACHE: DIE NECROMORPH-KEILSCHIRFT AUS *DEAD SPACE*

Serienheld Isaac bekommt die Marker-Sprache ungefragt in sein dementes Hirn implantiert. *Dead Space*-Fans müssen sie sich selbst beibringen.

Seit *Dead Space 1* ist die Marker-Sprache eines der wichtigsten Erkennungsmerkmale der großartigen Horrorspielserie. Auch wenn es um *Dead Space* seit dem eher actionfokussierten dritten Teil etwas ruhiger geworden ist, bleibt die Reihe dennoch ein Paradebeispiel für Videospiele mit einer eigens für sie entwickelten Sprache. Zugegeben, zum Großteil handelt es sich dabei (fast) nur um eine reine Font-Umwandlung, dafür ist die Schrift von Necromorphs, Unitology und Co. ein enorm stark präsentes atmosphärisches Detail quer durch alle Ableger der Serie. Wir haben uns deshalb die Mühe gemacht und die Marker-Keilschrift für euch ins Deutsche übersetzt. Die dazu notwendigen Chiffren lassen sich mit etwas Aufmerksamkeit auch von euch selbst im Spiel entdecken und zusammenfügen, so habt ihr sie aber schon komfortabel neben euch liegen und könnt die Buchstaben bequem abgleichen. Achtet dabei unbedingt auf die Sonderzeichen für „ss“ und „th“ – die sollen euch bei der Übersetzung ein wenig verwirren.



DARMOK AND JALAD AUF TANAGRA

Fremde Sprachen, exotische Kulturen, außerirdische Gesellschaften – die Drehbücher der Serien und Kinofilme zu *Star Trek* schreiben sich dabei quasi von selbst! Tonnenweise witzige Memes übrigens auch.

Wer ein hervorragendes Beispiel dafür erleben möchte, wie sehr sich die Sprache einer komplett fremdartigen Kultur von unserem eigenen Verständnis von Kommunikation unterscheiden kann und warum die Ursprungskultur einer Schrift und Mundart so wichtig für ihre Funktion ist, sollte unbedingt bei *Star Trek: The Next Generation* reinschauen. Hier gibt es in Staffel 5 eine Folge namens „Darmok", in der unser allseits beliebter Captain Picard und seine Crew eine hitzige Begegnung mit einer exotischen Alienrasse überstehen müssen. Eigentlich hegen sowohl die Mannschaft der Enterprise als auch deren außerirdische Kollegen nur die besten Absichten füreinander, trotzdem droht ein eskalierender Konflikt, weil die beiden Spezies schlicht an einer unüberwindbaren Sprachbarriere scheitern. Kein Wunder, die Außerirdischen verständigen sich nämlich ausschließlich über Metaphern und Referenzen zu ihrer eigenen Kultur und Geschichte. Das System erscheint uns beim Zuschauen unsinnig, umständlich und unpraktisch – umso verblüffender fällt dann das großartige Finale der Episode aus. Tatsächlich ist diese Star Trek-Folge unter vielen Fremdsprachenlehrern dermaßen beliebt, dass sie als Schaubild für die Natur von Sprachentwicklung sogar Einzug in einige unserer irdischen Klassenzimmer gehalten hat. Seht selbst: http://www.brycehedstrom.com/wp-content/uploads/2011/09/Darmok.pdf



Die Folge „Darmok" ist Teil der fünften Serien-Staffel. Sehr empfehlenswert, wie alles in *The Next Generation.*



Im für Ende 2016 anstehenden Science-Fiction-Film *Arrival* steht die Kommunikation mit Aliens im Handlungszentrum.

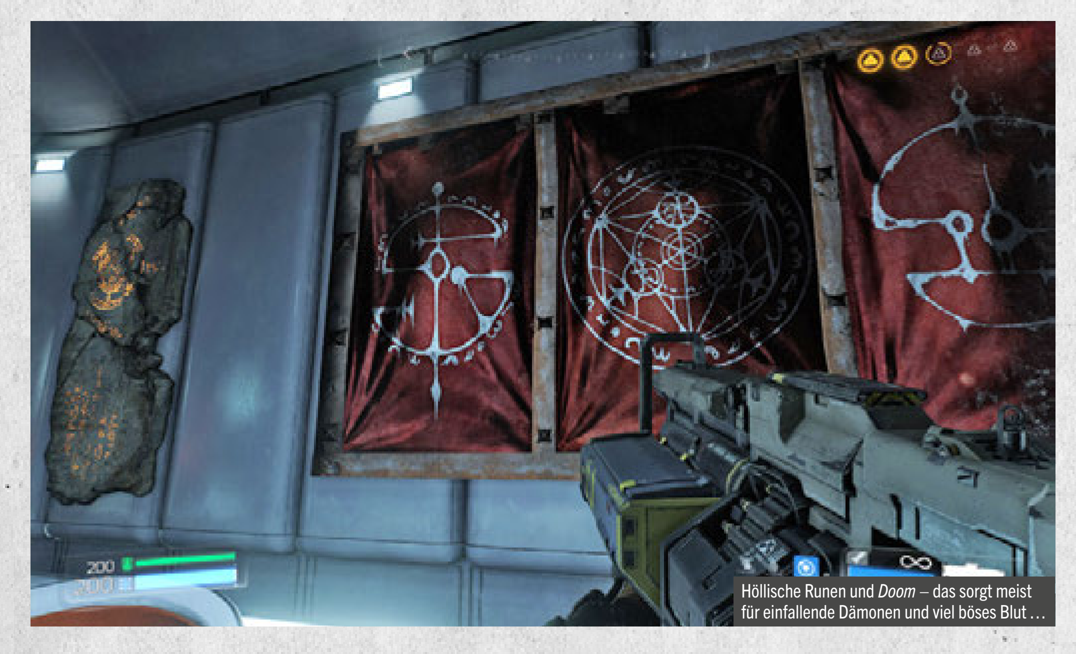
Reden ist Silber, Schweigen ist Font

Es gibt da noch ein wichtiges Detail, das Spiele mit Font-Übersetzungen wie *Dead Space, The Solus Project* oder auch *The Legend of Zelda* mit der sich stets neu erfindenden hylianischen Mundart teilen. In keinem der genannten Games hört ihr die Charaktere in ihrer Welt jemals klar sprechen! Die Monster in *Dead Space* röcheln und brüllen, die Marker-Fanatiker der Unitology-Kirche unterhalten sich in gewöhnlichem Deutsch. Die Aliens in *The Solus Project* schweigen euch von Angesicht zu Angesicht vorzugsweise an oder verwenden euren Übersetzungs-PDA, um mit euch in kaum verständlichem, aber bedrohlichem Englisch zu kommunizieren. In Nintendos Königreich von Hyrule scheinen sich die Bewohner hauptsächlich über „Ha!", „Hooo!" und „Aaaaaah!" miteinander zu unterhalten. Der Grund dafür ist immer derselbe: Wegen ihrer rein Font-übersetzten Schriftsysteme besitzen die Figuren in allen drei Spielen schlicht keine eigene Sprache. Das geschriebene Wort entwickelt sich in einer Kultur nämlich üblicherweise aus dem gesprochenen – nicht andersrum. Das bedeutet: Man kann mit einem Font-Cipher zwar die Buchstaben unserer eigenen, echten Schriften austauschen und unkenntlich machen. An der Sprache, die uns über die Lippen kommt, ändert das aber exakt gar nichts. Wie es anders geht, zeigt im angenehm überschaubaren Rahmen das Horrorspiel *Eternal Darkness* – auf der vorletzten Seite haben wir euch diesen Evergreen der Gruselkunst bereits in einem Kasten vorstellen dürfen. Das kleine, aber sehr feine Magiesystem in *Eternal Darkness* kommt mit einer vollständig transkribierten Sprache daher – also inklusive des geschriebenen und eben auch gesprochenen Wortes. Ingesamt bringt das Spiel zwar nur 14 Begriffe mit, diese harmonieren aber so hervorragend miteinander, dass sie den Spieler sogar zum Experimentieren mit der Zauberei anregen.

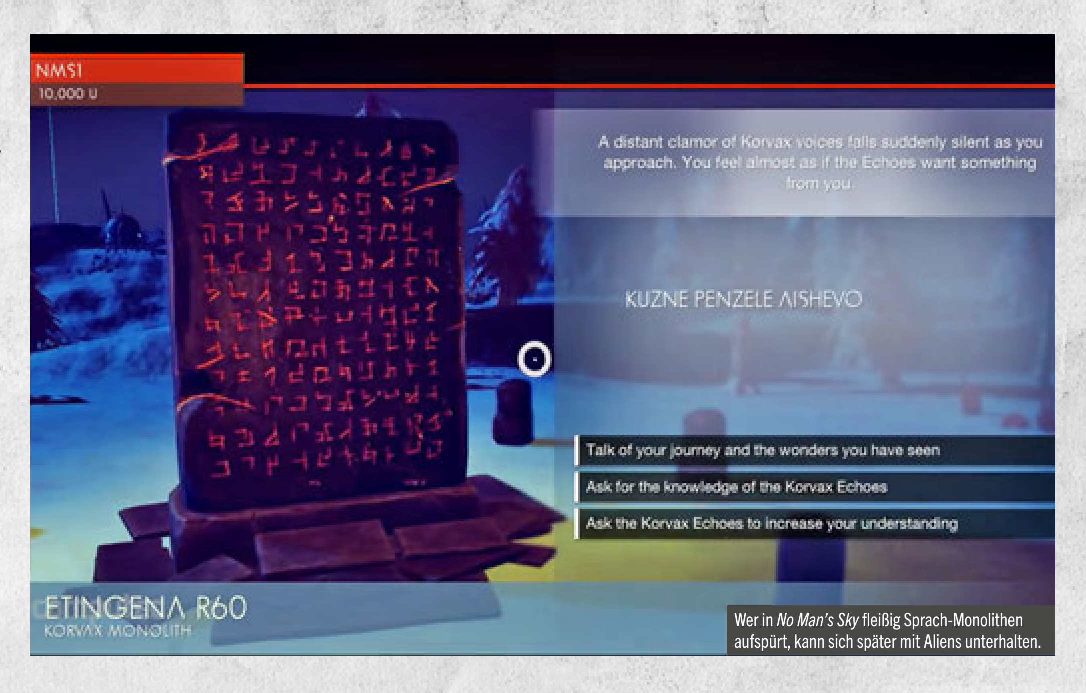
Magick! Mit k!

Das Magiesystem in *Eternal Darkness* funktioniert wie folgt: In einem Satz können wahlweise drei, fünf oder sieben Worte gesprochen werden – je nachdem, wie kräftig der Zauber sein soll und wie viel Zeit dem von Dämonen attackierten Akteur bleibt. Ingesamt erlernt der Spieler während seines Horrortrips dabei sechs Verben einer uralten Sprache: Projizieren (Antorbok), Schützen (Bankorok), Rufen (Tier), Absorbieren (Narokath), Stärken (Pargon) und Aufheben (Nethlek). Dazu gesellen sich dann noch vier Nomen: Objekt (Magormor), Selbst (Santak), Kreatur (Aretak) und Areal (Redgormor).

Zum Schluss kommen noch vier weitere Worte dazu, deren Funktion sich nur schlecht ins Deutsche übersetzen lässt – man könnte sie Wohl „Satzfärbung" nennen, ändert sich durch sie doch die komplette Gesamtaussage des Zauberspruchs. Worte für insgesamt vier dieser Farben kann ein wirklich fleißig forschender Spieler in *Eternal Darkness* erlernen: Kralle (Chattur'gha), Schleier (Ulyaoth), Siegel (Xel'lotath) und Schwarzes Herz (Mantorok). Danach lässt euch das Horrorspiel ganz nach eurem Gusto mit den Runenworten experimentieren, ohne jemals eine glasklare 1-zu-1-Übersetzung anzubieten. Stattdessen bleibt das Magiesystem in seinen Sprüchen vage, bietet durch seine Aussprache stets nur eine Annäherung an das tatsächlich Gemeinte, um den


Höllische Runen und *Doom* – das sorgt meist für einfallende Dämonen und viel böses Blut …

gewünschten Effekt zu entfesseln – und macht dadurch einen Heidenspaß beim Zauberbasteln! So findet der Satz „Heile die schweren Wunden meines Körpers“ in *Eternal Darkness* seine Entsprechung in „Pargon Narokath Pargon Santak Pargon Chattur'gha Pargon“. Das Ganze wird per Sprachausgabe sogar fein intoniert. Clevere Beispiele für die starke Gestaltung einer fremdartigen erfundenen Sprache gibt es hier gleich drei! Erstens: Statt wie in unserer irdischen Grammatik die Steigerung eines Adjektivs durch einen verstärkenden Partikel wie „sehr“ anzuzeigen, wird in der Dämonensprache das Wort für „Stärken“ einfach mehrfach verwendet. Je öfter es zum Einsatz kommt, desto kräftiger seine Aussage. Bei gleich vier nötigen „Pargons“ tut's wohl richtig weh!



Wer in *No Man's Sky* fleißig Sprach-Monolithen aufspürt, kann sich später mit Aliens unterhalten.

Sein Kann Satzbau Wichtig

Zweitens: Anders als zum Beispiel im Deutschen oder Englischen ist es im Satzbau der Runenschrift völlig egal, wo die einzelnen Worte stehen. Der genannte Satz könnte also auch „Narokath Santak Chattur'gha Pargon Pargon Pargon Pargon“ lauten, seine Bedeutung wäre dieselbe. Das liegt eben an der abstrakten (und damit eigentlich verdammt ineffizenten), sehr intrepretationslastigen Natur der Dämonensprache, die in ihrer Bauart damit eher den ägyptischen Hieroglyphen ähnelt. Das Deutsche ist dagegen sehr konkret: „Markus geht bei schönem Wetter spazieren“ – eine klare und unmissverständliche Aussage. In *Eternal Darkness'* Runenschrift würde der Satz lauten: „Markus Laufen Sonne“. Das ist fehleranfällig, zwingt zum Nachdenken und lässt viel Spekulationsfreiraum bei der möglichen Textbedeutung. Und, drittens: Der gesamte Inhalt eines Satzes lässt sich durch dessen Farbgebung verändern. So wird „Heile die schweren Wunden meines Körpers“ durch eine einzige Wortänderung zu „Befreie mich von schlimmstem Wahnsinn.“ Keine Frage, das eigens erdachte Sprachsystem in *Eternal Darkness* ist bei Weitem sperriger als eine lahme, rein buchstabenorientierte Font-Übersetzung. Aber genau deshalb wirkt die Runenmagie im Spiel auch so faszinierend und spannend, genau deshalb lädt sie zum Experimentieren ein! Da es im Spiel nur die besagten 14 Begriffe gibt, werdet ihr dabei aber auch nicht überfordert. Kurzum: zeitlos geniales Gamedesign!

Viel Drache, kein Bock

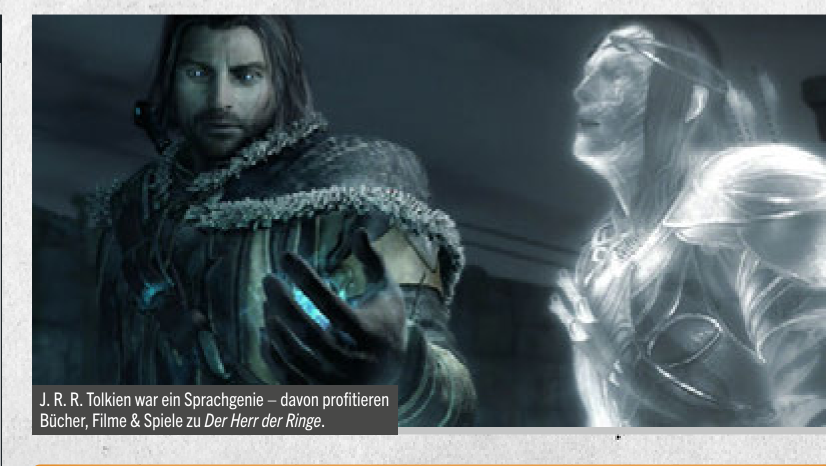
Und damit schließt sich der Kreis unseres Features zu fiktionalen Sprachen in Videospielen, indem wir uns erneut *The Elder Scrolls V: Skyrim* zuwenden. Das folgt nämlich einem ähnlichen System wie *Eternal Darkness*, setzt dabei mit seinem bei Weitem größeren Wortschatz aber eher auf Masse statt Klasse. Trotzdem kommt *Skyrims* Drachensprache, Dovahzul genannt, genau wie ihre Horrorspielkollegin mit einem Font-Schriftsatz und eigener Sprache daher. Beides orientiert sich aber deutlich mehr am Englischen als das exotische *Eternal Darkness*, vor allem in der Grammatik: Wo die Dämonensprache in Nintendos Gruselgame ihr eigenes Ding macht, gönnt sich das Dovahzul nur kleine Änderungen. So haben die *Skyrim*-Drachen offenbar keinen Bock auf Apostrophe und verbannen das besitzanzeigende Satzzeichen einfach aus ihrem Sprachgebrauch. Die Buchstaben des Dovahzul sollten nach den Wünschen des Spielherstellers Bethesda ebenfalls an die Monster-Echsen erinnern – deswegen ähneln die Schriftzeichen ihres Alphabets auch Krallenspuren. Pluralformen werden zudem nicht durch ein „s“ gebildet, wie etwa auf Englisch „Car“ zu „Cars“ wird, sondern durch die Verdopplung des letzten Wortbuchstabens plus ein angefügtes „e“. So wird aus „Fahdon“ für Freund dann „Fahdonne“ für Freunde. Freunde haben wir auch im Internet, wo ihr unter thuum.org eine herrlich aktive Fangruppe rund um das Dovahzul finden könnt. Begrüßt sie doch mal passend mit den Worten ZUL LOS SULEYK! ❑

NOCH BESSER ALS GAGH!

Gagh?! Was zum Geier sind denn Gagh? Leckere lebende Würmer, selbstverständlich, Teil der klingonischen Esskultur – und ein Klassiker der erfundenen Wörter.

Habt ihr schon einmal etwas von Marc Okrand gehört? Nein? Oh doch, habt ihr wohl – ihr wisst es vielleicht nur nicht. Denn solltet ihr euch schon mehr als zwei, drei *Star Trek*-Episoden/Filme in eurem Leben gegönnt haben, kennt ihr die Arbeit von Mister Okrand genau. Der mittlerweile 68-jährige Linguist aus Los Angeles ist nämlich nicht nur der Erfinder der klingonischen Sprache, er hat auch einem gewissen Captain Spock und Lieutenant Saavik in *Star Trek 2: Der Zorn des Khan* die ersten vulkanischen Worte auf die Lippen gelegt. Ein großartiges Interview mit dem sympathischen Linguisten Okrand zum Thema fiktionale Sprachentwicklung findet ihr auf Youtube unter youtube.com/watch?v=e5Did-eVQDc – alternativ dazu gelangt ihr auch komfortabel über unseren QR-Code zu der Mini-Dokumentation. Sehr sehenswert und aufschlussreich!




J. R. R. Tolkien war ein Sprachgenie – davon profitieren Bücher, Filme & Spiele zu *Der Herr der Ringe*.

BILDNACHWEIS

Im Gespräch mit

Seinen Namen kennen wenige. Seine Arbeit fasziniert dagegen Millionen Menschen rund um den Globus: David ist studierter Linguist und Spracherfinder, von ihm stammen unter anderem das Dothraki und Valyrisch aus dem Fantasyserien-Megahit *Game of Thrones.* Wir haben uns mit dem 35-jährigen Kalifornier zu einem seiner Lieblingshobbys verabredet – einem Gespräch ...

PC GAMES: Hallo, David! Vielen Dank, dass du dir Zeit für dieses Interview nimmst. Du bist der Schöpfer von über einem Dutzend fiktiver Sprachen aus den Bereichen Science-Fiction und Fantasy. Deine beiden jüngsten Kreationen sind nicht weniger als das Dothraki und die valyrische Sprache aus der Kultserie *Game of Thrones*. Wir haben mittlerweile knapp zwei Wochen an unserem Special gebastelt und dabei etliche linguistische Feinheiten kennengelernt. Nun scheint es aus unserer Amateur-Perspektive so zu sein, dass die Erschaffung einer künstlichen Sprache letztendlich „nur" aus der Gestaltung eines grammatikalischen Fundaments besteht, auf dem dann ein ebenso erdachtes Vokabular aufbaut. Wie komplett falsch liegen wir mit unserer Meinung?

David: Ganz einfach erklärt, benötigt man zur Erschaffung einer Sprache ein Klangsystem, eine Grammatik, ein Vokabular und – bei Bedarf – auch ein Schriftsystem (bei manchen Sprachen ist das nicht notwendig; Dothraki kennt zum Beispiel kein geschriebenes Wort). Jeder dieser Schritte bringt eine Menge Arbeit mit sich. Wollte man etwa einen Wortschatz kreieren, der mit dem einer modernen Sprache wie Deutsch oder Französisch vergleichbar wäre, müsste man wohl Jahrzehnte in dieses Vorhaben investieren. Von allen meinen Sprachen besitzt das Dothraki den größten Wortschatz – und kommt trotzdem nur auf knapp 4.000 Worte. Die meisten erwachsenen Menschen verfügen über ein Vokabular von knapp 50.000 Worten. Es wäre eine Lebensaufgabe, eine fiktive Sprache zu kreieren, die so detailliert und nuanciert wie eine natürlich gewachsene Sprache daherkommt. Und trotzdem ist es exakt das, was man als Spracherfinder versucht! Unsere Sprachen besitzen ihre heutige Form, weil sie sich über Tausende von Jahren entwickelt haben. Zum Beispiel stammt der englische Sprachanhang „-ly", ähnlich wie das deutsche „-lich", ursprünglich von einem Wort ab, das „Körper" bedeutet. Daraus wurde dann eine Bedeutung nahe des Wortes „ähnlich". Das erklärt, warum der Anhang „-ly" an ein Nomen angebracht ein Adjektiv formt und als Anhang an einem Adjektiv zum Adverb wird. Wenn jemand dann in einer fiktiven Sprache einfach sagt „Okay, bei mir lautet das Suffix -zu", hat man damit nichts wirklich Interessantes erreicht. Das ist dann nur eine oberflächliche Simulation einer Sprachfunktion statt der Emulation ihrer natürlichen, lebendigen Entwicklung über etliche Jahrhunderte hinweg. Das Ergebnis ist so ein funktionaler Fake ohne Substanz.

> „Wenn ich den Schauspielern in *Game of Thrones* Demonstrationen in Dothraki gebe, dann mit tiefer und grober Stimme."

PC GAMES: Auch wenn es uns so erscheint, als sei die Erschaffung der dothrakischen und valyrischen Sprache mithilfe derselben Prozesse entstanden, haben beiden Sprachen komplett unterschiedliche Persönlichkeiten. Wenn du das Dothraki krude, roh, aggressiv und urig gestalten wolltest, während die valyrische Sprache elegant, hochentwickelt und selbstbewusst klingen sollte, hast du dein Ziel mit Sicherheit erreicht. Wie schafft man es, nicht nur eine fiktive Sprache zu entwickeln, sondern dieser auch noch einen Charakter mitzugeben, der exakt zu den Menschen und der Kultur passt, auf die man die Sprache zuschneiden möchte?

> „Spieleentwickler versuchen sich gerne selbst an der Sprachentwicklung - und produzieren dann absoluten Müll."

David: Die Sprachen unterscheiden sich in ihrer Struktur, etwa so wie Japanisch und Russisch, aber sie sind beide komplett funktional. Sehr viel von dem gefühlten Charakter einer Sprache entsteht vor allem durch ihre Darbietung – hier haben also die Schauspieler einen großen Anteil am Spracherlebnis des Publikums. Wenn ich den Schauspielern in *Game of Thrones* Demonstrationen in Dothraki gebe, dann mit tiefer und grober Stimme. Beim Hochvalyrischen mache ich das genaue Gegenteil.

PC GAMES: Wo wir gerade beim Thema sind: Wie bekommt man eigentlich einen Job als Sprachdesigner in *Game of Thrones*? Das klingt nicht gerade nach einem Beruf, für den man mal eben eine Bewerbung in den Briefkasten bei HBO einwirft. Wie lief der ganze Prozess denn ab?

David: Das war bei *Game of Thrones* tatsächlich ziemlich ungewöhnlich – für die Stelle wurde nämlich ein Wettbewerb für Sprachentwickler durch die Language Creation Society ausgerufen (besucht den Verein doch mal unter http://conlang.org. Sehr spannend! Anm. v. PC Games). Es haben auch viele Teilnehmer mitgemacht, am Ende konnte ich gewinnen. Das dürfte wohl nicht noch einmal passieren. Leider kann ich kaum gute Ratschläge für andere Sprachcracks anbieten, die einen ähnlichen Job suchen. Natürlich war es hilfreich, dass HBO explizit nach einem erfahrenen Spracherfinder gesucht hat und ich ins Raster passte, aber nicht jede Firma sucht nach demselben Entwicklerprofil. Ich glaube, ein Teil meiner Aufgabe besteht darin, der Welt zu zeigen, dass professionelle Sprachentwickler überhaupt existieren – und dass sie sehr talentiert sind und es lieben würden, an einer Show wie *Game of Thrones* oder einem Film wie *Warcraft: The Beginning* mitarbeiten zu dürfen. Es gibt zum Beispiel einige hervorragende Spracherfinder auch in Deutschland (Carsten Becker, Jan Strasser, Jörg Rhiemeier oder auch Henrik Theiling, um nur einige zu nennen). Je mehr Projekte solche Conlangs, also erfundene Sprachen beinhalten, desto spannender wird das Arbeitsfeld. Dadurch werden in unserem Fachbereich auch mehr Jobs geschaffen. Ich denke, wir befinden uns auf dem richtigen Weg.

PC GAMES: Wenn wir uns nicht irren, hast du bisher fiktionale Sprachen für Hollywood-Blockbuster wie *Thor: The Dark Kingdom* und Fernsehserien wie *Defiance*, *The 100* oder eben auch *Game of Thrones* kreiert – aber du hast noch nie eine Sprache für ein Videospiel erfunden? Nehmen wir einmal an, du würdest einen entsprechenden Auftrag erhalten, vielleicht ja für einen neuen Ableger der *Elder Scrolls*-Serie. Wie würdest du so einen Job angehen? Wäre es etwas anderes, als für das Fernsehen oder die Kinoleinwand eine Sprache zu entwickeln?

David: Nein, an meinen Methoden würde sich nichts ändern. Tatsächlich ist es so, dass Videospiele eine viel bessere Umgebung für die Entwicklung einer

David Joshua Peterson

VITA

David Joshua Peterson wurde am 20. Januar 1981 in Long Beach, Kalifornien geboren. Der US-Amerikaner nahm 1999 an der Universität von Berkeley ein Studium der Anglistik und Linguistik auf, das er 2003 erfolgreich mit dem Bachelor of Arts abschloss. Das genügte David aber noch lange nicht: Er hängte in Berkeley gleich noch sein Master-Studium der Linguistik dran, das er drei Jahre später ebenfalls mit dem Diplom in der Tasche beendete. Von 2011 bis 2014 war David zudem Vorsitzender der Language Creation Society, also der Gesellschaft für Spracherfindung. Hier nahm er auch an einem HBO-Wettbewerb teil, den David gewann und so zum *Game of Thrones*-Sprachentwickler wurde.

fiktionalen Sprache bieten. Stell dir einmal vor, die Sprachen der Rassen in einem *World of Warcraft* wären real! Das wäre fantastisch! Fans könnten sie während Cosplays verwenden, auf Rollenspielservern, sie bei der Benennung ihrer Charaktere einbinden, als Teil von Fanfics nutzen und so weiter. Außerdem kommt ein Film bestenfalls auf zwei bis drei Stunden Inhalt, ein Videospiel erreicht hier locker zwei- oder dreistellige Laufzeiten. Es gibt so viel Potenzial für gut gemachte fiktionale Sprachen in Videospielen – und es wird beinahe nie wahrgenommen. *The Grey Goo* hat eine gute Fiktionalsprache, aber in den meisten anderen Fällen bekommt man wenn überhaupt nur Cipher-Fontübersetzungen. Die Entwickler wollen eine eigene Sprache, aber sie kommen nie auf die Idee, jemanden einzustellen, der auch weiß, wie man eine Sprache entwickelt. Stattdessen versuchen die Entwickler sich selbst an der Idee und produzieren absoluten Müll. Jedes Spiel, das ich bisher gesehen habe, folgt diesem enttäuschenden Pfad – falls man überhaupt so viel Mühe in sie investiert. Die Ergebnisse sind dann uninspiriert und enttäuschend. Ich habe mich schon mit einigen Kollegen aus der Gaming-Branche unterhalten – und ich denke, man sieht dort einfach nicht die Möglichkeiten der Linguistik. Das bedeutet aber auch, dass diese Gelegenheit nur darauf wartet, von einem mutigen Spieldesigner richtig angepackt zu werden. Und ich glaube, wenn dieses Spiel dann auch sonst so hochwertig wird, dass eine extra dafür entwickelte Sprache glänzen kann, werden die Spieler dieses zusätzliche Engagement ganz bestimmt zu schätzen wissen.

PC GAMES: Sprachen werden üblicherweise enorm durch die Kultur beeinflusst, in der sie gesprochen werden. Dieser Prozess dauert Jahrhunderte. Er umfasst unzählige Generationen von Menschen, die ihre Sprache in Wort und Schrift formen. Wenn diese dann nicht zu der Kultur passt, in der sie gesprochen wird, führt das zu einer enormen Diskrepanz zwischen dem, was das Publikum erwartet, und dem, was es am Ende tatsächlich zu hören und zu lesen bekommt. Bedeutet das nicht, dass du dir zuerst eine komplette Kultur als Basisrahmen ausdenken musst, bevor du überhaupt mit der Grammatik und dem Vokabular deiner Sprache loslegen kannst?

David: Ja, das stimmt. Natürlich ist das Schöne daran, an den Fantasy-Welten anderer Kreativer zu arbeiten, die Tatsache, dass die Kulturen meist schon etabliert sind. Um das Dothraki zu entwickeln, musste ich zum Beispiel nur die Bücher zu *Game of Thrones* lesen. Mehr war gar nicht nötig. Es gibt natürlich viele unbeantwortete Fragen (ich weiß zum Beispiel immer noch nicht, was für ein Kalendersystem die Dothraki benutzen), aber die Basis ist auf jeden Fall bereits da. Es macht aber auch viel Spaß, solche Kulturen selbst zu entwerfen. In *Defiance* war ich zum Beispiel Teil des Kreativteams, dessen Aufgabe es war, die Hintergründe der Alien-Rassen auszuarbeiten. Deswegen hatte ich damals die Gelegenheit, direkt vom Start dafür zu sorgen, dass die Sprachen und Kulturen der Außerirdischen perfekt miteinander harmonierten. Von all den tollen Erfahrungen, die ich während der Arbeit an Shows und Filmen machen durfte, war das mit Sicherheit die beste.

PC GAMES: Denke doch mal zurück an alle Sprachen, die du je erfunden hast. Welche von ihnen ist dein persönlicher Favorit – und warum?

David: Irathient aus *Defiance*. Ich habe es geliebt, wie die Sprache klang. Ich habe ihre Aussprache geliebt. Ich habe die Strategien zur Wort-Kombination geliebt, die ich für sie entwickelt habe. Die Grammatik war schwierig zu meistern, aber es war extrem befriedigend, wenn man einen Satz tatsächlich korrekt übersetzt hat. Wenn ich etwas Zeit habe, arbeite ich selbst heute noch weiter an dieser Sprache, obwohl die Show schon längst gelaufen ist.

PC GAMES: Vielen Dank für das tolle Interview! Es macht uns immer wieder Spaß, sich mit einem echten Insider über solch herrlich nerdige Themen auszutauschen.

David: Sehr gerne! Viel Spaß mit eurem Bericht und schöne Grüße an eure Leser!



ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Ja, ich mag moderne Technik und bringe ihr sogar ein gewisses Vertrauen entgegen. Allerdings kein blindes Vertrauen. Ein gewisses Maß an Argwohn habe ich mir bewahrt!"

Blindes Vertrauen führt bisweilen in den Abgrund, wie das Beispiel einer 44-jährigen Autofahrerin beweist, die an einem Samstagmittag in der Bremer Innenstadt rechts abbog. Ihr Navigationsgerät zeigte an, dass sich zwischen zwei Gebäuden die Einfahrt zu einer Tiefgarage befände. Es ging dann auch wirklich hinunter – allerdings eine vier Meter hohe Treppe.
Die Navigationsapp bringt mich stets an mein Ziel und das Studium von Karten oder nach dem Weg fragen gehört zum Glück der Vergangenheit an. Hässliche Flecken bekommt die schöne neue Welt nur, wenn mich die App stets auf der Autobahn von Fürth nach Nürnberg an einer bestimmten Stelle auffordert, jetzt links abzubiegen. Zwischen Würzburg und Frankfurt, ebenfalls auf der Autobahn, wurde mir gar der launige Vorschlag gemacht, jetzt zu wenden. In der Fränkischen Schweiz gibt es einen Weiher, in dem immer mehr Autos landen – TomTom sei Dank. Die Einheimischen sehen es entspannt und versuchen, den verwirrten Verirrten die ungewollte Autowäsche in Rechnung zu stellen. Dies alles ängstigt mich aber weniger, als man annehmen möchte. Viel mehr ängstigt es mich, dass ich neulich lesen musste, dass Experten der Meinung sind, selbstfahrende Autos wären in ein paar Jahren ein normaler Anblick. Ich hab jetzt nichts dagegen, wenn mein Auto im Stau autonom handelt und ich mich Sinnvollerem zuwenden kann, mir gruselt aber bei der Vorstellung, die Karre könnte auf das gleiche witzige Kartenmaterial zugreifen wie meine NavigationsApp!
Ja, sicher wird sich die Software verbessern. Aber denkt irgendwer wirklich, es könnte jemals fehlerfreie Software geben?
Allerdings böte ein PKW, welcher auf das Hirn des Fahrers verzichtet und sein eigenes nutzt, auch gewisse Vorteile, ganz abgesehen davon, dass ich Fälle kenne, bei denen das Handy deutlich schlauer als der Fahrer wäre. Ein autonomes Auto könnte beispielsweise die Alkoholfahne des Fahrers erkennen und automatisch den Heimweg antreten, unabhängig davon, was der „Fahrer" wünscht. Die einzige Ausnahme wäre die Notaufnahme der örtlichen Klinik, sollten die Ausdünstungen einen bestimmten Grad überschreiten.
Für mich eröffnet sich ein neues Geschäftsfeld, welches mir dann locker eine Jacht finanzieren wird. Ich vermittle PKW-Sponsoren! Durch solche Verträge könnten die Preise für selbstfahrende Kisten deutlich reduziert und dem Kunden schmackhaft gemacht werden. Dass das Auto dann bei der H&M-Werbetafel nur noch Schritttempo fährt, automatisch in den Aldi-Parkplatz abbiegt oder auf dem Parkplatz von Lidl nur noch angelassen werden kann, wenn mindestens sechs Kilo Zuladung hinzukommen, muss und wird dann auch hingenommen werden. Den Stau überbrückt dann das Auto elegant, in dem es selbstständig den nächsten McD-Drive-In ansteuert. Toll. Ich freu mich drauf! Ich selbst würde ich so eine Karre allerdings unter keinen Umständen kaufen!

Spamedy

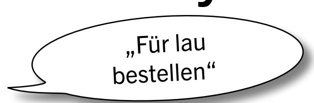
„Du hattest ja dein Handy nicht dabei."

Ich wollte Dir nur den Link zu unseren Fotos von gestern Nacht schicken, Du hattest ja Dein Handy nicht dabei :-) Sind ja echt ein paar geile und ein paar lustige Bumsbilder dabei. Vor allem das, wo ich auf Dir reite! Hier der Link:
Bis nächstes mal Dirty Ann

Ja klar, die gute Ann hat nur die E-Mail Adresse verwechselt und deswegen ist sie bei mir aus Versehen gelandet. Natürlich bin ich jetzt so testikelgesteuert und muss mir die Bilder sofort ansehen. Im Ernst: Wer so naiv ist und so etwas glaubt, glaubt doch auch, dass Google keine Daten sammelt.

Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy", welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

Normality



Ich weiß ich habe früher eine PC Games mit der Vollversion vom Sehr guten Normality gekauft leider ist das Heft und die cds verloren gegangen muss ich neu kaufen oder

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehört ihr auch dazu?



Wenn ihr die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnet, seid ihr vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

kann man für lau irgendwo bestellen denn gekauf ist doch gekauft man muss doch nicht doch extra kaufen noch oder

lg Franz

Ich äußere zur Einstimmung mal den zarten Einwand, dass das Spiel jetzt schon fast genau zwanzig Jahre auf den Buckel hat. Zudem hege ich den Verdacht, dass du bei Erscheinen von „Normality" nicht am PC gespielt hast, sondern im Sandkasten der Krabbelgruppe. Zumindest lässt mich dein Schreibstil und deine steinerweichende Logik dies annehmen. Wenn DU etwas verschlampt hast, kannst du nicht Andere dafür verantwortlich machen. Zudem möchte ich an dieser Stelle nochmals auf den inzwischen vergangenen zwanzig Jahren herumreiten. Aber ich mag mich hier nicht auf eine längere, ermüdende und nutzlose Diskussion einlassen. Darum also die Kurzform: Leider kann ein Ersatz nur geliefert werden, wenn uns ein Kaufnachweis vorliegt. Ich bitte darum, dies nachzuholen.

Antwort

„Wie geil ist das denn?"

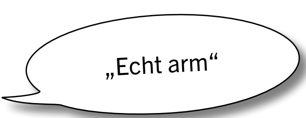
NEIN !! Rainer Rosshirt!!! antwortet!! MIR !!! wie geil ist das denn ... Hätte ich einen Facebook-Account, würde ich diese E-Mail liken ... Ich dachte, ich hätte die normale Abo-Infomail angeklickt, und schwupps antwortet mir Rainer ROSSHIRT!! Wahnsinn! Okay, wahrscheinlich hat irgendwer (der Vorstand ?!?) gemerkt, dass ich ein treuer (zahlender) Leser bin und Sie mussten sich jetzt meiner E-Mail annehmen. Haben Sie nichts Besseres zu tun, als so langweiligen Quatsch zu beantworten? Jedenfalls danke für die kompetente Antwort. Ich werde das und Sie in guter Erinnerung behalten.

Gruß: Peter Gerst

P.S.: Passen Sie gut auf sich auf, so ein Herzleiden ist nicht ohne, aber verständlich bei den eingehenden E-Mails. Haben Ihnen die Ärzte nicht zu einer Umschulung geraten? Ergibt sich aus dem hippokratischen Eid von selbst, oder?

Ein paar von den Ausrufezeichen musste ich löschen. Vermutlich haben sich bei Ihrem PC immer wieder die Tasten „Shift" und „1" verhakt. Anderes wäre mir eine derartige Schwemme nicht erklärbar. Doch nun zu Ihrer E-Mail: Ja, ich hätte zwar etwas Besseres zu tun, als Schreiben wie das Ihre zu beantworten, aber dafür gibt es kein Geld. Geld gibt es für mich nur, wenn ich mich der Probleme unserer Leser annehme. Dass ich das tue, haben Sie ja selbst bemerkt. Das Füllen dieser Seiten hat zwar den größten Spaßfaktor, ist aber nur ein Teil der Tätigkeiten, zu denen mich mein Kontostand zwingt. Das klingt jetzt allerdings negativer, als es gemeint ist. Tatsächlich mache ich meinen Job ausgesprochen gerne. Bitte nicht der Geschäftsleitung verraten! Insofern wäre auch die angesprochene Umschulung ziemlicher Quatsch, da mir keine bezahlte Tätigkeit einfällt, die ich lieber verrichten würde.

Fragwürdig



Echt arm ich hatte den insider schon vor 2 wochen gemacht ehrlich gesagt scheiss drauf der dioe suckt schon immer ... schöne grüße ich kack jetzt auf den key is der ja 4 free und die Beta können sies ich auch zocken.... Und kaufen da scheiss ich da erst recht drauf mit als einer der registriert und einzige ohne key und jetzt kommt nicht mit spam ordner usw .... ICH BIN NICHT BEHINDERT und Blind Vielen Dank ich scheiss auf zocken langsam hab die fresse voll mich von so kack nerds verarschen zu lassen die nichts halten was sie versprechen ...

Mfg ... bitte weiterleiten thx

Was soll ich weiterleiten? Und wenn ich es denn wüsste – an wen soll ich es weiterleiten? Und wenn mir beides bekannt wäre – warum sollte ich das tun? Halten Sie mich für Ihren Sekretär?

Ich habe auch nicht die geringste Ahnung, was Sie mir mit Ihrer wirren Mischung aus Wörtern eigentlich mitteilen wollten. Ich habe daraus lediglich entnommen, dass Sie sich nicht für behindert halten, obwohl mir sanfte Zweifel kommen, ob diese Meinung pauschal von allen geteilt wird. Ihre Umgangsformen sind zumindest noch mehr verbesserungswürdig als Ihr Schreibstil, was schon etwas heißen will! Sobald Sie gelernt haben, wie man mit anderen Menschen kommuniziert, können Sie sich ja wieder melden und mir mitteilen, worum es eigentlich ging.

ROSSI SHOPPT — **Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.**

Anti-Gravitations-Auto

Viele wundern sich, dass die halbe Redaktion mit dem Kopf im Nacken herumläuft. Die Erklärung ist einfach: Momentan wird hier bei uns der Computec-Cup ausgetragen. Mit einem kleinen RC-Auto gilt es die gesamte Länge des vierten Stocks zurückzulegen, auf Zeit. Lampen und Schächte der Klimaanlage sind hierbei im Slalom zu umfahren. Ja, richtig gelesen. Das Rennen findet an der Decke statt. Möglich macht dies ein ferngesteuertes Auto, welches saugen und fahren gleichzeitig kann. So ist es möglich, Wände, Zimmerdecken oder Fenster als Rennstrecke zu nutzen. Das klappt in der Praxis erstaunlich gut.

Der kleine Flitzer kann über seine Fernbedienung „betankt" werden und ist sogar beleuchtet. Über Design kann man streiten. Auf jeden Fall ist er recht futuristisch gestaltet. Diverse Stürze wegen Unachtsamkeit des Fahrers hat er auch schon unbeschadet überstanden. Unser Rekordhalter, Werner S., (1,44 Min.) ist aktuell wegen eines steifen Genicks erkrankt.

http://www.getdigital.de



Bildquelle: www.getdigital.de

Nachfrage

„Wollte ich euch mal fragen"

Guten tag, ich suche seit einigen tagen ein Defektes AsRock x99m 3.1 Killer Mainboard von *Caseking. Andere verweisen mich immer an Foren, deswegen wollte ich euch mal fragen. Das Mainboard kann überhitzt sein, in 2 Teile gebrochen oder einfach nur Baden gegangen. Ich benötige ausschließlich die kühler.*

Grüße Stephan!

Offenbar scheint es zu einem Dauerzustand zu werden, dass wir nach gebrauchtem Zeugs gefragt werden. Die Antwort ist jedoch stets die gleiche: Wir verkaufen weder neue, gebrauchte noch beschädigte Hardware. Auch keine gebrauchten Spiele. Das Einzige, was wir verkaufen, sind Zeitschriften, und auch da nur Neuware, um den Schlaumeiern zuvorzukommen, die sich sonst unter Garantie gemeldet hätten. Die eigenwillige Auslegung deiner Groß- und Kleinschreibung hat mich schon genug irritiert, aber warum sollte ich Stephan grüßen?

Fehler

„Warum funktioniert das nicht?"

Hallo PC Games!

Immer wenn ich das Online-Abo registrieren will, erscheint eine Fehlermeldung. Warum funktioniert das nicht?

Oliver Trautmann

Hallo Herr Trautmann, wenn es nicht funktioniert und eine Fehlermeldung ausgegeben wird, ist die Lösung ganz einfach. Irgendetwas geht schief! Sollten Sie sich eine genauere Antwort gewünscht haben, hätten Sie sicher daran gedacht, uns die Fehlermeldung auch mitzuteilen.

Da Rossi Code



Hallo Herr Rosshirt,

eigentlich wollte ich es auf sich beruhen lassen, aber da Sie in der letzten Ausgabe (08/16) selber davon gesprochen haben, im Fal-

le einer Entführung Zeichen von sich zu geben, muss ich nochmal die Ausgabe 06/16 rauskramen. Hier ist mir auf Seite 98 nämlich ebenfalls ein Hilferuf von Ihnen aufgefallen.

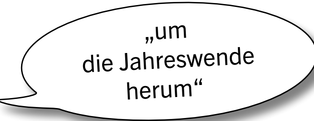
Zunächst ist ihre Antwort links oben noch ganz normal: „... doch ein wenig gejammert." Und dann? Alles ab „Ich hab allerdings immer ..." ist mindestens 0,5 pt größer geschrieben als der Rest des Textes! Sollten Sie tatsächlich gegen Ihren Willen gezwungen werden, Leserbriefe zu beantworten, verstecken Sie in der nächsten Rumpelkammer einfach ein doppeltes Leerzeichen oder ein geschütztes Leerzeichen und ich werde die entsprechenden Stellen zur Befreiung gefangener Leserbriefonkel informieren.

Mit besten Grüßen Dave

Um ehrlich zu sein, hätte niemand bei uns gedacht, dass solch minimale Unterschiede in der Schriftgröße jemandem auffallen könnten. Wir haben eben nicht mit Ihren Adleraugen gerechnet. Ich wollte damit allerdings keinerlei Zeichen geben – der Größenunterschied hat viel trivialere Gründe! Der Platz für meine Seiten ist stets genau vorgegeben. Das bedeutet, dass abzüglich der Kästen für den Shop, das Quiz, Rezept und Kolumne, mir genau 13.200 Zeichen bleiben, welche ich mit Leserbriefen befüllen soll. Haben Sie je versucht, exakt 13.200 Zeichen sinnvoll zu texten? Dies gelingt mir in den seltensten Fällen. Gelegentlich sind es etwas weniger. Meistens schieße ich jedoch über das Ziel hinaus und liefere mehr Zeichen ab. Die Kollegin vom Layout greift mir dann stets hilfreich unter die Arme, indem sie eben etwas Text ein wenig größer oder kleiner macht, sodass es niemandem außer dir auffällt, und meine Seiten ebenso gleichmäßig wie vollständig gefüllt sind.

Jetzt werde ich dann aber doch ein wenig panisch! Würden versteckte Botschaften von mir dann nicht von Layout oder Lektorat routinemäßig entfernt werden? Zimtschnecke!

Gewinnspiel

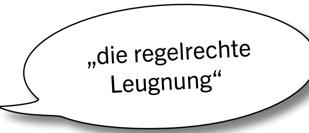


Ich hatte um die Jahreswende 2001/2002 herum bei einem Gewinnspiel ein T-Shirt mit dem Aufdruck »Thunderhawk: Operation Phoenix« etc. gewonnen. Können Sie mir sagen, wie viele genau dieser T-Shirts damals verlost wurden?

Vielen Dank: R. Meinzer

Wir heben wirklich ausgesprochen viel auf. Wir haben Lagerräume, in die wir Praktikanten lieber nicht alleine hineinschicken. Auch in digitaler Form heben wir Unmengen an Zeugs auf. Unsere IT weint immer, wenn die Server gewartet werden müssen. Noch mehr weint nur noch die Buchhaltung, welche die Server bezahlen muss. Aber um herauszufinden, wie hoch die Stückzahl eines Gewinnspiel-Preises vor locker 14 Jahren war, haben wir leider keinerlei Möglichkeiten. Selbst Kollegen, die damals schon bei uns waren, haben sich das nicht gemerkt. Wozu auch? Womit wir auch schon bei der Frage wären, die mir jetzt durch den Kopf geht: Wozu, um alles in der Welt, sollte man so etwas wissen wollen?

Links



Hallo Rainer,

seit Jahrzehnten bin ich stiller Leser eures Magazins, doch ist mir in eurer Ausgabe 08/16 wieder einmal etwas aufgefallen, was mir schon seit langer Zeit unter den Fingernägeln brennt. Und zwar speziell unter den linken, denn darum geht es mir: Die quasi nicht vorhandene Erwähnung, ja die regelrechte Leugnung der Existenz von Linkshändern bei euren Artikeln zu Eingabegeräten. Wie sehr habe ich mich über einen Test für die neuen Lapboards gefreut und wie bitter wurde ich wieder einmal enttäuscht, als ich feststellte, dass es sich wieder einmal explizit nur um Rechtshänder-Peripherie ohne Umbaumöglichkeiten handelte.

Daher mein Wunsch an euch, bzw. eure Hardware-Redakteure: Bitte ignoriert diese 10 - 50 % der Bevölkerung (Quelle: Wikipedia) nicht einfach. Wenigstens eine kleine Erwähnung, ob die Geräte umgebaut werden können, oder falls nicht, ob es wenigstens (beidhändige) Alternativen gibt, wäre wirklich schon alles, was ich wünsche. Als Linkshänder ist man schon gestraft genug, dass man sich ständig mit handneutralen Angeboten oder einer sehr mageren (aber mittlerweile immerhin vorhandenen) Auswahl an Linkshändermäusen begnügen muss. Da schmerzt es noch mehr, wenn in eurer Berichterstattung diese Minderheit mit keinem müden Pups erwähnt wird. Mich würden hierzu auch einmal sehr die Meinungen anderer linkshändiger Leser interessieren!

Liebe Grüße, Alexander Schäfer

Ich oute mich hiermit als Rechtshänder und gestehe verschämt, dass mir deine Problematik bisher nie sonderlich ins Auge gesprungen ist. Deiner E-Mail kann ich nichts entgegensetzten – du hast zu 100 % Recht (Ups ... das sollte KEIN Wortspiel sein!) Allerdings bringe ich auch Verständnis für rechtshändige Kollegen auf, die an solcherlei Probleme keinen weiteren Gedanken verschwenden. Ich kann dir aber versprechen, dass ich den bösen Wolf, sobald ich ihn einmal bei guter Laune erwische, darauf ansprechen werde. Und nicht nur dich würden hierzu die Meinungen anderer, links- und rechtshändiger Leser interessieren, auch ich bin gespannt, was da an Echo kommen wird.

LESER DES MONATS

Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.
Alle Fotos früherer Ausgaben und etliche unveröffentlichte findet ihr übrigens auf pcgames.de -> Forum -> Spielwiese.



Jasmin war auf Gran Canaria.



Bei Florian tun sich Abgründe auf.



Matthias und sein wirklich großer Haufen.

Rossis Speisekammer

Heute: Rossis Salatgenudel

Foto: Fotolia / © Stockfotos-MG

Wir brauchen:

- 500g Nudeln (Penne oder Spiralen)
- 1 gr. Dose Mais
- 1 kleine Paprikaschote
- 5 Gewürzgurken
- 400g Jagdwurst
- 2 kleine Zwiebeln
- 1 gr. Glas Miracel Whip
- 2 EL Öl
- 1 TL Essig
- 1TL Zitronensaft
- Salz
- Pfeffer
- Paprikapulver

Mein bestes Rezept für Nudelsalat ist extrem einfach zu machen.

Die Nudeln kochen wir nach Anleitung. Während sie kochen, würfeln wir die Zwiebeln, Paprika, Gurken und die Wurst. Alles kommt in eine große Schüssel (den Mais nicht vergessen!) und wenn die Nudeln fertig sind, geben wir sie auch dazu. Die Nudeln nicht vorher abkühlen lassen, sondern warm hinzufügen. Nun etwas salzen, pfeffern und mit Paprikapulver und Zitronensaft würzen. Jetzt mischen wir ½ bis ¾ vom Miracel Whip unter und ganz am Schluss noch Essig und Öl. Fertig? Nein!
Der ganze Salat sollte abgedeckt werden und ein paar Stunden ruhen. Dann schmeckt er viel besser als frisch gemacht.

Da man diesen Nudelsalat prima variieren kann, wird er nie langweilig. Wer etwas mehr Aufwand betreiben will, brät vorher die Wurst samt den Zwiebeln an!
Etwas klein geschnittener Rucola passt sehr, sehr gut hinein, ist aber nicht jedermanns Sache.

Viele mögen paar Spritzer Tabasco dazu. Ausgezeichnet schmeckt es auch, wenn man statt der Jagdwurst Leberkäse oder auch angebratenen Speck verwendet.

Wie hat es Dir geschmeckt? Sage mir deine Meinung!
Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.
Die besten Rezepte aus vergangenen Ausgaben findest du übrigens hier: pcgames.de ➲ Forum ➲ Spielwiese

Vor 10 Jahren

Oktober 2006

Von: Matti Sandqvist

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Ausgaben

▶ Unser Studiobesuch bei Valve war die Titelstory der Ausgabe 10/2006. Aber auch alle Fantasy-Begeisterten kamen dank unserer Vorschauen zu *Warhammer: Mark of Chaos* sowie *Gothic 3* auf ihre Kosten.



Unsere Frostpanzerfahrer

PC-Games-Leser stürzen sich in die Schlachten von *War Front*

Es gibt Spiele, an denen das Rad der Zeit so sehr genagt hat, dass sie anstatt heute vielleicht optisch altbacken zu wirken gänzlich in Vergessenheit geraten sind. So ein Fall ist wohl das Echtzeitstrategie-Spiel *War Front: Turning Point*, für das wir vor zehn Jahren ein Sneak Peek veranstalteten. Der Titel hatte äußerlich und ebenso spielerisch eine gewisse Ähnlichkeit mit der damals noch recht erfolgreichen *Codename: Panzers*-Reihe, setzte aber wie *Command & Conquer: Alarmstufe Rot* auf eine alternative Geschichtslinie. In der Welt von *War Front: Turning Point* wird Adolf Hitler bereits in den ersten Tagen des Zweiten Weltkrieges ermordet und ein neuer Kanzler kann mit seinen Truppen Großbritannien einnehmen. Doch obwohl die Deutschen erfolgreich zurückgeschlagen werden, kommt es zu einem Konflikt zwischen den Westalliierten und den Sowjets in Europa. Unseren sechs treuen Lesern gefiel ebendiese alternative Geschichte und die tolle Präsentation, doch waren sie bei von den anderen Qualitäten des Spiels etwas enttäuscht. So gab es noch Schwierigkeiten mit dem Balancing und auch die Wegfindung sorgte mitunter für blanke Nerven. Immerhin machten die Mehrspielergefechte allen richtig Laune.





Der heimliche Star

PC Games zu Besuch bei Valve



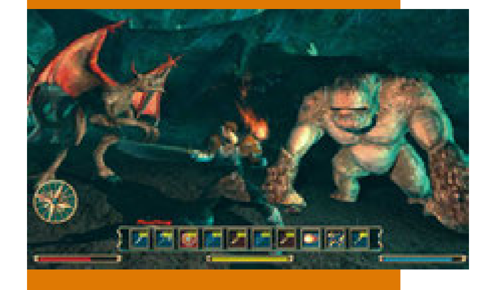
Für die Titelstory unserer Oktober-Ausgabe von vor zehn Jahren schickten wir Deutschlands dienstältesten Spieleredakteur Heinrich Lenhardt auf die weite Reise nach Seattle zu Valve. Eigentlich stand dort die sehnsüchtig erwartete *Half-Life 2*-Erweiterung *Episode Two* im Rampenlicht – deren Vorschau im Heft dann auch ganze zehn Seiten für sich beanspruchte. Doch wie wir heute alle wissen, mauserte sich das eher als nettes Bonusspiel angedachte *Portal* zum heimlichen Star des dicken Add-on-Pakets.

Das relativ kurze Puzzle-Abenteuer stammt aus der Feder von sieben frischen Uni-Absolventen, die durch ihre Abschlussarbeit namens *Narbacular Drop* auf die Idee mit den Portalen gekommen waren. Eine Vorführung des Titels bei Valve-Chef Gabe Newell bescherte der Truppe gleich lukrative Jobangebote und so wurde aus dem ziemlich abgedrehten Projekt das heute wohl berühmteste Puzzlespiel der Welt. Auch Heinrich war von *Portal* ab der ersten Minute begeistert und hatte viel Lob für „die verblüffend einfache, originelle Idee mit immer kniffligerem Leveldesign" über. Ob er aber den unglaublichen Erfolg des Titels tatsächlich voraussah, können wir an dieser Stelle nur schwer sagen. Wenn nicht, wäre das keine Schande, denn auch die Verantwortlichen bei Valve sahen *Portal* damals eher als ein Experiment an.

Bugs voraus!

Gothic 3 in der Vorschau

Einen Monat vor dem Erscheinen von *Gothic 3* hatte Felix die Möglichkeit, die Spielwelt ausgiebig zu erkunden. Insbesondere von der Grafik und von den verschrobenen Charakteren war unser Rollenspielexperte angetan, jedoch hatte er wegen der vielen Bugs so kurz vor dem Release große Bedenken. Seine Sorge war nicht unbegründet, wie der Test in der nächsten Ausgabe bestätigte.



Jede Menge Orks

Mark of Chaos: Letzter Check vor dem Test

Vor zehn Jahren waren Spiele mit der *Warhammer*-Lizenz im Gegensatz zu heute noch rar gesät. Insbesondere im Strategie-Genre mangelte es an Futter für die vielen treuen Fans des Tabletops – immerhin war es damals ganze acht Jahre her, dass 1998 mit *Warhammer: Dark Omen* der vorerst letzte Vertreter seiner Zunft auf den Markt kam. Mit *Warhammer: Mark of Chaos* wollte die ungarische Spieleschmiede Black Hole Entertainment diesen bedauernswerten Zustand ändern und mit den grafisch spektakulären Echtzeitschlachten nicht nur die Liebhaber der Fantasy-Vorlage begeistern. Obwohl man in Budapest mit Hochdruck am Feintuning arbeitete, nahmen sich die Entwickler trotzdem die Zeit, unserem Redakteur vor Ort – Oliver Haake – den potenziellen Hit en détail vorzustellen. Der Gute war natürlich von der Optik, aber auch von der Anzahl der Kämpfer in den Gefechten begeistert und sah auch viel Potenzial in der aus rund 25 Missionen bestehenden Kampagne. Jedoch schien der Mehrspielerpart mit seinen wenigen Modi und relativ kurzen Gefechten nicht genug Material für die erhoffte Langzeitmotivation zu bieten. Wie gut *Mark of Chaos* schlussendlich wurde, darüber konnten wir dann in der Dezember-Ausgabe berichten.



WoW!

Buffed.de geht online

Mit News, Tests, Tipps, Marktübersichten und anderen Services ging buffed.de am 24. August 2006 online. Integraler Bestandteil des von Computec Media gegründeten Portals war damals die größte deutsche Datenbank zu Blizzards Online-Rollenspiel *World of Warcraft*. Damals ahnten wir trotz der hohen Besucherzahlen nicht, dass die Webseite wegen ihres unglaublichen Erfolgs auch in Form eines Printmagazines einige von unseren erfahrenen Redakteuren abwerben würde. Da die Kollegen aber mit uns im selben Haus geblieben und sozusagen unsere Sitznachbarn sind, freuen wir uns viel mehr und gratulieren an dieser Stelle buffed.de zum Zehnjährigen!



Dinos in Echtzeit

Echtzeitstrategie-Knüller Paraworld im Test



Ähnlich wie *War Front: Turning Point* (siehe Schnipsel auf der linken Seite) ist auch das Echtzeitstrategie-Spiel *Paraworld* in den Annalen der Spielegeschichte ein wenig verloren gegangen. Wir finden: Echt schade! Denn das in Berlin von dem inzwischen aufgelösten Studio namens SEK entwickelte Spiel konnte nicht nur mit einem einzigartigen Steampunk-Dinosaurier-Setting punkten, sondern ebenso mit seinem erstklassigen Missionsdesign und seiner prächtigen Optik. Der damalige Tester Oliver Haake war aber auch von dem sogenannten „Army Controller" begeistert. Die auf den ersten Blick ziemlich unübersichtliche Menüleiste (im Bild ganz links zu sehen) ermöglichte den schnellen Zugriff auf ganze 52 Einheiten, die je nach ihren Fähigkeiten und Stärken in fünf unterschiedliche Stufen einsortiert wurden. Da die gesamte Kampagne richtig Laune machte und das Spiel bis auf kleine Tricksereien bei der Wegfindung kaum Schwächen an den Tag legte, bekam *Paraworld* einen wohlverdienten Silber-Award und eine entsprechend hohe Spielspaßwertung von 88 verpasst.

Der Wilde Westen ruft!

Der Western-Shooter *Call of Juarez* auf dem Prüfstand

Ob der Traum vieler PC-Spieler von einer Windows-Version des Western-Open-World-Krachers *Red Dead Redemption* jemals in Erfüllung geht, steht weiterhin in den Sternen. Wer aber bereits vor zehn Jahren gerne den Revolverhelden mimte, konnte sich in *Call of Juarez* austoben. Der Western-Shooter erzählte die Geschichte von dem des Mordes bezichtigten Billy und seinem Verfolger Reverend Ray. Dabei übernahmen wir abwechselnd die Rollen der beiden ungleichen Helden und erlebten so wilde Schießereien mit dem Reverend und waren mit Billy dagegen weitestgehend unbewaffnet und oft lautlos unterwegs. Sowohl dank seiner erstklassigen Western-Atmosphäre als auch wegen der unerwartet tiefgründigen Handlung sowie der beiden erinnerungswürdigen Helden ist *Call of Juarez* sogar für heutige Maßstäbe ein gutes Spiel. Allerdings bemängelten wir schon damals die ungenaue Steuerung in den langatmigen Schleichpassagen des Abenteuers, die oft für blanke Nerven sorgten. Der zweite Contra-Punkt, der große Hardware-Hunger, dürfte aber heute keine Rolle mehr spielen und so ist der Wildwest-Shooter noch immer einen Besuch wert.



crucial™ by Micron®

Crucial® MX300 SSD

Sofortige Leistung, die anhält

Erhöhen Sie Geschwindigkeit, Langlebigkeit und Effizienz Ihres Systems für die kommenden Jahre mit der Crucial MX300 SSD. Starten Sie in sekundenschnelle und führen Sie selbst anspruchsvolle Anwendungen schneller aus – mit einer SSD, die die aktuelle 3D-NAND-Flash-Technologie mit der Leistung früherer SSDs aus der MX-Reihe kombiniert. Ihr Speicherlaufwerk ist nicht nur ein Container, es ist ein Modul, das alles, was Sie tun und verwenden, lädt und speichert. Holen Sie mehr aus Ihrem Computer heraus – beschleunigen Sie fast alle Leistungsbereiche.



72,90

Crucial MX300 275 GB

- Solid-State-Drive • CT275MX300SSD1 • 275 GB Kapazität
- 530 MB/s lesen • 500 MB/s schreiben
- 55.000 IOPS lesen • 83.000 IOPS schreiben
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMJMCS



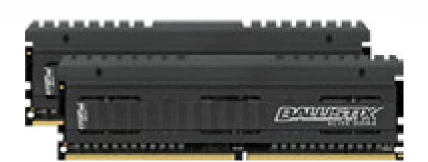
132,90

Crucial MX300 525 GB

- Solid-State-Drive • CT525MX300SSD1
- 525 GB Kapazität
- 530 MB/s lesen • 510 MB/s schreiben
- 92.000 IOPS lesen • 83.000 IOPS schreiben
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMKMCS0







99,90

Ballistix DIMM 16GB DDR4-3000 Kit

- Arbeitsspeicher-Kit
- BLE2C8G4D30AEEA
- Timing: 15-16-16
- DIMM DDR4-3.000 (PC4-24.000)
- Kit: 2x 8 GB

IEIGCR31







73,90

Ballistix DIMM 16GB DDR4-2400 Kit

- Arbeitsspeicher-Kit
- BLS2C8G4D240FSB
- Timing: 16-16-16
- DIMM DDR4-2.400 (PC4-19.200)
- Kit: 2x 8 GB

IEIGCJ24







ALTERNATE GmbH | Philipp-Reis-Straße 2-3 | 35440 Linden | Fon: 06403 - 90 50 40 | info@alternate.de



ASUS G752VL-GC057T

- 43,9 cm (17,3") • LED TFT, Non Glare (1920 x 1080) • Intel® Core™ i7-6700HQ Prozessor (2,60 GHz) • 8 GB DDR4-RAM
- 128 GB SSD, 1000 GB SATA
- NVIDIA® GeForce® GTX 965M 2 GB VRAM
- USB 3.0, Bluetooth 4.0
- Microsoft® Windows® 10 64-bit (OEM)

PL8A86



Lenovo Yoga 3 Pro 80HE013DGE

- 33,8 cm (13,3") • IPS Multi-Touch-Display (3200 x 1800)
- Intel® Core™ M-5Y51 Prozessor (1,10 GHz)
- 8 GB DDR3-RAM • 256 GB SSD
- Intel® HD Graphics 5300
- USB 3.0, Bluetooth 4.0
- Microsoft® Windows® 10 64-bit (OEM)

PU4I1R



OMEN by HP 17-w005ng

- 43,9 cm (17,3") • FHD IPS UWVA-Display, entspiegelt (1920 x 1080)
- Intel® Core™ i5-6300HQ Prozessor (2,30 GHz)
- 8 GB DDR4-RAM • 128 GB SSD, 1 TB SATA (7.200 U/Min.) • NVIDIA GeForce GTX 960M
- USB 3.0, Bluetooth 4.2
- Microsoft® Windows® 10 Home 64-bit (OEM)

PL8H2U



Acer Aspire F5-573-54TH

- 39,6 cm (15,6") • Acer ComfyView™ Full-HD Display mit LED-Backlight, matt (1920 x 1080)
- Intel® Core i5-6267U Prozessor (2,90 GHz)
- 16 GB DDR4-RAM • 256 GB SSD
- Intel® Iris Graphics 550
- USB 3.1 (Typ-C Gen. 1), USB 3.0, Bluetooth 4.0
- Microsoft® Windows® 10 Home 64-bit (OEM)

PL6CUR





2.399,-

MSI GT72VR-6RE16H21 Tobii

- 43,9 cm (17,3") • Wide-View Full-HD LED, entspiegelt (1920 x 1080)
- Intel® Core™ i7-6700HQ (2,60 GHz) • 16 GB DDR4-RAM
- 256 GB SSD, 1 TB HDD • NVIDIA® GeForce® GTX 1070 8 GB VRAM
- USB 3.1 Typ-C, Bluetooth 4.1 • Microsoft® Windows® 10 Home (OEM)

PL8M96



Cooler Master MasterKeys Lite L Combo

- Gaming-Bundle: Tastatur und Maus
- Cooler Master Mem-Chanical Schalter (Tastatur)
- 26-Key-Rollover, Anti-Ghosting (Tastatur)
- Avago 3050 Infrarot-Sensor, DPI in vier Stufen wählbar (Maus)

NTZV2R05



GIGABYTE GeForce® GTX 1060 WINDFORCE OC

- Grafikkarte • NVIDIA® GeForce® GTX 1060
- 1582 MHz Chiptakt (Boost: 1797 MHz)
- 6 GB GDDR5-RAM (8,0 GHz)
- 1280 Shadereinheiten
- DirectX 12 und OpenGL 4.5
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JFXY0C12




XFX Radeon RX 480 RS

- Grafikkarte • AMD Radeon RX 480
- 1288 MHz Chiptakt (Boost)
- 8 GB GDDR5-RAM (8,0 GHz)
- 2304 Shadereinheiten
- DirectX 12 und OpenGL 4.5
- 3x DisplayPort, HDMI, DVI
- PCIe 3.0 x16

JFXX0D04



Acer Predator G6-710 DG.B1MEG.016

- PC-System
- Intel® Core™ i5-6600K Prozessor (3,50 GHz)
- NVIDIA® GeForce® GTX 1070
- 16 GB DDR4-RAM • 256-GB-SSD, 2-TB-HDD
- DVD-Brenner • Gigabit-LAN • WLAN
- Microsoft® Windows 10 64-Bit (OEM)

S6IC41



Corsair Obsidian 750D Airflow

- Big-Tower • Einbauschächte extern: 3x 5,25"
- Einbauschächte intern: 6x 3,5", 4x 2,5"
- inkl. drei Lüfter • Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio • Window-Kit • für Mainboard bis E-ATX- oder XL-ATX-Bauform

TQXV6T00



be quiet! POWER ZONE 750W

- PC-Netzteil • 750 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 90% • 13x Laufwerksanschlüsse
- 4x PCIe-Stromanschlüsse • Kabel-Management
- 1x 135-mm-Lüfter
- ATX12V 2.4, EPS12V 2.92

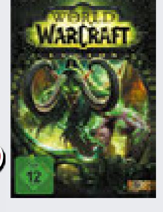
TN7V2P00



Alpenföhn „Olymp"

- CPU-Kühler • für Sockel FM1, FM2(+), AM2(+), AM3(+), 775, 115x (Skylake kompatibel), 1366, 2011(-3)
- sechs 6-mm-Heatpipes
- 2x 140-mm-Lüfter mit PWM-Anschluss

HXLE63



Activision Blizzard World of Warcraft: Legion

- World of Warcraft: Legion ist die sechste Erweiterung von Blizzard Entertainments weltberühmtem Massively Multiplayer Online Role-Playing Game

YSOC5N





Große Klasse, Mittelklasse!

Seite 106 AMDs RX 480 und Nvidias GTX 1060 sind endlich besser lieferbar. PC Games zitiert 15 Mittelklassekarten ins Testlabor.

DX12: Reift die API beim Kunden?

Frank Stöwer

Vor mehr als zweieinhalb Jahren hat Microsoft mit Direct X 12 eine neue Low-Level-Grafikschnittstelle (API) angekündigt. Die sollte AMDs Mantel Konkurrenz machen und wurde speziell für die aktuelle Windows-10-Verison konzipiert. Mit DX12 sollte sich für den Spieler alles zum Guten wenden und sowohl AMD als auch Nvidia kündigten ihre Unterstützung für die Low-Level-API an. Mittlerweile sind schon gut ein Dutzend DX12-Spiele auf dem Markt und weitere sollen folgen. So weit klingt die ganze Sache ja schon ganz gut und in der Theorie sollte es auch keine Probleme geben. Die Praxis spricht leider eine andere Sprache, denn die Performance, die DX12-Vorzeigetitel wie *Deus Ex: Mankind Divided* oder *Quantum Break* ablieferten, war schlicht und einfach inakzeptabel. Selbst zum Verkaufsstart von *Rise of the Tomb Raider* oder *Ahes of the Singularity* lief die DX12-Sache nicht rund und wurde erst im Laufe der Zeit mithilfe mehrerer Patches verbessert. Obwohl es sich bei DX12 um Software handelt, beschleicht mich der Verdacht, dass Microsofts neue Grafikschnittstelle wie ein nagelneues Hardware-Produkt beim Kunde reifen soll. So wird der Windows-10-Nutzer und PC-Spieler zum Versuchskaninchen und darf für Microsoft die Q&A erledigen. Ich mache das jedenfalls nicht, ich greife auf den DX11-Fallback zurück.

Die PC-Games-Referenz-PCs

Mit welcher Hardware läuft ein Spiel flüssig und wie viel Geld muss ich ausgeben? Diese Fragen beantworten wir anhand von drei Referenzsystemen aus drei Preiskategorien.



Seite: 102



Seite: 103



Seite: 104



Die PC-Games-Referenz-PCs

EINSTEIGER-PC

€ 741,-

Für DX12 sowie das Spielen in 1080p seid ihr mit unser Einsteiger-PC gut gewappnet. Für die maximale Detailstufe jedoch ist die RX460 nicht immer flott genug.

CPU

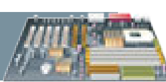


Hersteller/Modell: ....AMD FX- 8320E ....+ EKL Alpenföhn Sella
Kerne/Taktung: ....4m/8t/3,2 GHz (Turbo: 4,0 GHz)
Preis: ....**124 Euro** + **17 Euro**

ALTERNATIVE

Für gängige „E-Sports"-Titel wie *League of Legends* oder *Dota 2* wäre der **Core i3-6100** für **111 Euro** die besserer Wahl, da diese Titel nur selten mehrkernoptimiert werden. Wer dagegen aktuelle AAA-Spiele zocken möchte, die immer häufiger vier, sechs oder acht Kerne gut auslasten, greift zu AMDs Achtkerner.

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: ....XFX Radeon RX 460 DD 4G
Chip-/Speichertakt: .....1.090/3.500 MHz
Speicher/Preis: ....4 Gigabyte GDDR5/**135 Euro**

ALTERNATIVE

Die **XFX Radeon RX 460 Double Dissipation** ist eine flotte Einsteigergrafikkarte und liefert dank **4 GB Speicher** auf absehbare Zeit noch genügend Leistung. Für alle Details ist sie jedoch in Full HD zu langsam. Deutlich mehr Leistung bringt da die **Sapphire Nitro+ Radeon RX 470 4G D5** für **215 Euro**.

MAINBOARD



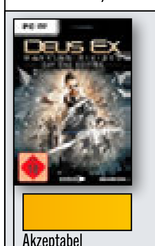
Hersteller/Modell: .... Asrock 970A-G/3.1
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel FM3+ (AMD 970)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... DDR3, PCIe x16 2.0 (2), x1 2.0 (2), 2x USB 3.1, m.2/**78 Euro**

ALTERNATIVE

Das **Asrock 970A-G/3.1** ist zwar bei weitem nicht die günstigste AM3+-Platine, dafür verfügt das Mainboard über je zwei USB-3.0- und USB-3.1-Typ-A-Anschlüsse und ist bereits mit einem m.2-Port ausgestattet. Wählt ihr die Intel-CPU für euren Spiele-PC, empfehlen wir das **Asrock H170A-X1/3.1** für **70 Euro.**

MIT DETAILREDUKTION SPIELEN

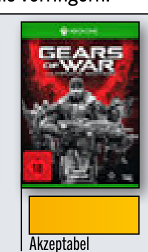
- Im anspruchsvollen *Deus Ex* solltet ihr die Details für flüssige Bildraten auf die mittlere Stufe setzen.
- Ohne hohe Frameraten macht Doom keinen Spaß. Mit der RX 460 solltet ihr dafür Details reduzieren.
- Wenn euch 30 Fps in *Gears of War: UE* nicht reichen, solltet ihr ein paar Details verringern.



Akzeptabel



Akzeptabel



Akzeptabel

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Sharkoon BW-9000-W (mit Sichtfenster), ... 2x 140, 1x 120-mm-Lüfter inkl. (**65 Euro**)
Netzteil: .. XFX TS Gold Series 550 Watt (**65 Euro**)
Laufwerk: . Samsung SH-224FB (DVD-RW) (**10 Euro**)

SSD/HDD



Hersteller/Modell: ....Sandisk Ultra II, ... Toshiba DT01ACA 3TB
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6GB/s 480 GByte/ .... 3.000 GByte
U pro Min./Preis: ....–/7.200/**120 Euro**/**81 Euro**

RAM

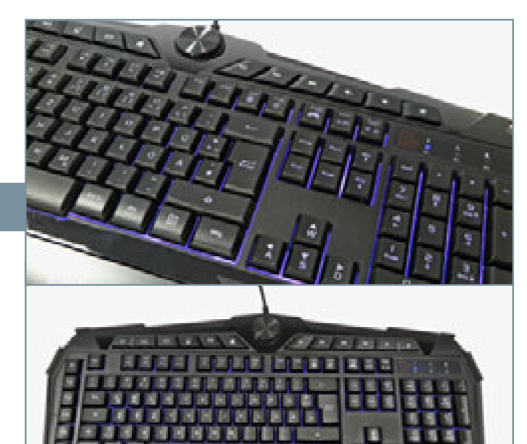
Hersteller/Modell: ....Corsair Vengeance Pro CMY8GX3M2A1866C9
Kapazität/Standard: ...2 x 8 Gigabyte/DDR3-1866
Timings/Preis: ....9-10-9-27/**46 Euro**

TT ESPORTS CHALLENGER: TASTATUR-SPARTIPP FÜR SPIELER

Ihr dreht schon beim Kauf eures neuen Spiele PCs jeden Cent zweimal und wollt für die Tastatur nur wenig Geld ausgeben? Wir hätten ein gutes und günstiges Modell.

Obwohl die Tt esports Challenger Prime nur 30 Euro kostet, ist sie kein Ausstattungspurist. Ganz im Gegenteil: Das Gummidom-Keyboard mit flachen Tastenkappen lässt bei sparsamen Spielern keine Wünsche offen. Eine Einzeltastenbeleuchtung gibt es zwar nicht, dafür können die drei Beleuchtungsfarben (Blau, Violett, Rot) sowie der Atem- und Pulsier-Effekt per Fn-Tastenkombination eingestellt werden. Zusätzlich zu den sechs Makro-, drei Profilwahl- und neuen Sondertasten gibt es weitere Funktionen, die per Fn-Doppelbelegung aufgerufen werden, beispielsweise das Sperren der Windows-Taste oder das Ändern der Response-Rate für die Gummidom-Schalter. Für die Helligkeitsregelung steht sogar ein Drehregler bereit. Eine Makro-Direktaufzeichnung fehlt, dafür fällt die Software sehr umfangreich aus, sodass ihr die Polling- und Response-Rate hier einstellen könnt.

Die Ergonomie der mit „gut" bewerteten Challenger Prime ist dank der schmalen Handballenablage nicht optimal und auch die Rutschfestigkeit leidet bei ausgefahrener Höhenverstellung. Dafür erlauben der Druckpunkt, die geringe Druckkraft von geschätzt 45 g (Cherry MX Rot) sowie der knackige direkte Anschlag der Tasten eine schnelle Mehrfachbetätigung. Wenn ihr dann noch flache Tastenkappen mögt, erwerbt ihr mit der Tt esports Challenger Prime einen guten Spielpartner.



▲ Die **Tt esports Challenger** bietet sechs per Fn-Tastenkombination abrufbare Effekte. Des Weiteren kann man die Beleuchtung für jede Taste mit Gummidom-Mechanik einzeln festlegen und Profile speichern.

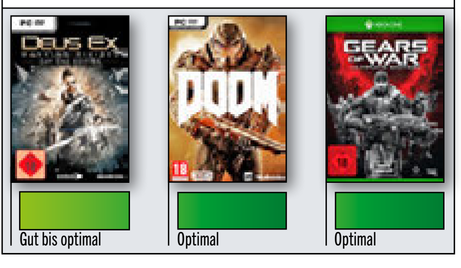
MITTELKLASSE-PC



Egal ob ihr euch für Nvidias GTX 1060/6G oder AMDs RX 480 entscheidet, mit diesem Mittelklasse-PC laufen auch sehr fordernde Spiele in Full HD mit maximalen Details ruckelfrei.

OPTIMALER SPIELSPASS IN 1080P

- In 1080p könnt ihr *Deus Ex* mit allen Detail spielen. In WQHD müsst ihr Details reduzieren.
- Die GTX 1060 hat keinerlei Probleme mit *Doom*. Mit Nvidia-GPUs solltet ihr Open GL vorziehen.
- *Gears of War Ultimate Editon* läuft in 1080p absolut flüssig, selbst in WQHD noch mit 50 Fps.



Gut bis optimal | Optimal | Optimal

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: Be quiet Silent Base 800 (mit Sichtfenster), drei 120-mm-Lüfter mitgeliefert (**124 Euro**)
Netzteil: Be quiet Straight Power 10 700W, 700 Watt Kabelmanagement (**130 Euro**)
Laufwerk: LG GH25NSC0 DVD-RW (**10 Euro**)

CPU



Hersteller/Modell: Intel Core i5-6500 (Skylake) + Skythe Mugen Max
Kerne/Taktung: 4c/4t/3,2 GHz (Turbo 3,6 GHz)
Preis: **190 Euro** + **40 Euro**

ALTERNATIVE

Mit **Intels Core i5-6500** erwerbt ihr eine flotte CPU, die zum Spielen bestens gegeignet ist. Wenn ihr allerdings zum K-Modell, dem **Core i5-6600K** für **230 Euro** greift, könnt ihr dank dessen freiem Multiplikator noch kräftig an der Taktschraube drehen. Ein leistungsstarker Kühler ist dann jedoch Pflicht.

GRAFIKKARTE

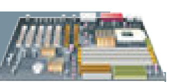


Hersteller/Modell: Zotac GTX 1060 AMP!/6G
Chip-/Speichertakt: 1.556(1.771 Boost)/4.007 MHz
Speicher/Preis: 6 GByte GDDR5/**295 Euro**

ALTERNATIVE

Nvidias neue **GTX 1060/6G** ist in vielen Spielen einen Tick flotter als die **RX 480**. Dafür läuft AMDs neue Mittelklasse (siehe Test S. 106 ff.) unter **DX12** zur Höchstform auf. Wer also vorwiegend **DX12-Titel** wie *Hitman* oder *Deus Ex: Mankind Divided* spielt, für den wäre beispielsweise die **Asus RX 480 Strix OC** für **317 Euro** eine passende Alternative.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: Asrock Z170 Gaming K4
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel 1151 (Z170)
Zahl Steckplätze/Preis: 4x DDR4, PCIe x16 3.0 (2), x1 (3), USB 3.0 (6), m.2 (1)/**119 Euro**

ALTERNATIVE

Besitzt ihr noch ein älteres System, auf dem flottes **DDR3-RAM** zum Einsatz kommt, empfehlen wir euch die DDR3-Variante der Asrock-Platine, das **Z170 Gaming K4/D3** für **118 Euro**. Bei diesem Board könnt ihr den Arbeitsspeicher eures alten PCs weiterverwenden und so ein paar Euro sparen.

RAM



Hersteller/Modell: Kingston Hyper X-Fury (HX426C15FBK2/16)
Kapazität/Standard: 2x 8 Gigabyte/DDR4-2666
Timings/Preis: CL15-17-17-35/**85 Euro**

SSD/HDD



Hersteller/Modell: Samsung SSD 850 Evo, Western Digital Red (WD60EFRX)
Anschluss/Kapazität: SATA3 6Gb/s/500 GB/6.000 GB
U pro Min./Preis: -/7.200/**137 Euro**/**239 Euro**

SHARKOON SKILLER MECH SGK1: MECHANISCHER LICHTSPIELER

Mit der Skiller Mech SGK1 beweist Sharkoon, dass eine mechanische Spielertastatur mit Einzeltastenbeleuchtung für weit weniger als 100 Euro zu haben ist.

Die gerade erst erschienene und mit roten, blauen und braunen Kailh-Tastenschaltern erhältliche Skiller Mech SGK1 ist die zweite mechanische Tastatur aus dem Hause Sharkoon. Das besondere Extra des für sehr günstige 60 Euro angebotenen Keyboards mit Standard-MF-Tastenlayout ist die weiße Beleuchtung. Die kann einerseits ganz ohne Software für jede Taste individuell festgelegt und in einem der fünf per Fn- und F1- bis F5-Taste aufrufbaren Beleuchtungsprofile gespeichert werden. Andererseits lassen sich auch die sechs Effekte sowie deren Frequenz per Hardware mittels Fn-Umschalter aufrufen und ändern. Auf Multimediafunktionen muss der Spieler auch nicht verzichten, denn die sind bei der Skiller Mech SGK1 auf die Tasten „1“ bis „8“ gelegt. Was fehlt, ist eine Makrofunktion, das ist eine Nachteil für MMO- oder MOBA-Fans.

Fest steht, die mit 1,8 bewertet Skiller Mech SGK1 ist ein beeindruckenden Lichtspieler, der zusätzlich noch rutschfest und ergonomisch ist. Obwohl die Handballenablage einen Tick zu schmal ausfällt, lässt es sich mit den taktilen, braunen Kailh-Tastern, dank ihres haptischen Feedbacks und der geringen Druckkraft von 45 g auch gut und sehr lange tippen.



▶ **Sharkoons Skiller Mech SGK1** bietet sechs per Fn-Tastenkombi abrufbare Effekte. Des Weiteren kann man die Beleuchtung für jede Taste einzeln festlegen und Profile speichern. Mit diesem Keyboard steigt ihr günstig in die Welt der mechanischen Tastaturen ein.



HIGH-END-PC

Die GTX 1070 stemmt alle aktuellen Spiele in WQHD, teils ist genug Leistung für UHD vorhanden. Dazu kommt mit dem Core i7-6700K eine CPU mit viel Übertaktungspotenzial.

CPU



Hersteller/Modell: .... Intel Core i7-6700K (Skylake) + Thermalright Macho Revision B
Kerne/Taktung: .... 4c/8t/4,0 GHz (Turbo 4,2 GHz)
Preis: .... 328 Euro + 39 Euro

ALTERNATIVE

Dank des offenen Multiplikators und kräftigen Kühlers verfügt der **Ci7-6700K** über einiges an Übertaktungspotenzial. Wollt ihr einen Sechskerner, müsst ihr für den empfehlenswerten **Ci7-6800K** für **434 Euro** deutlich tiefer in die Tasche greifen.

Vektorgrafiken: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: .... Inno 3D GTX 1070 iChill X3/8G
Chip-/Speichertakt: ..... 1.620 (1.949 Boost)/4.104 MHz
Speicher/Preis: .... 8 GDDR5/**452 Euro**

ALTERNATIVE

Die **GTX 1070** bietet ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. Wer sich in 4K-Gefilde zu wagt, greift zur **Gainward GTX 1080 Phonix GLH (780 Euro)**. Eine **AMD**-Empfehlung wäre die aktuell mit **394 Euro** günstige **XFX Radeon R9 Fury X**.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... Asus ROG Maximus VIII Ranger
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel 1151 (Z170)
Zahl Steckplätze/Preis: ...... 4x DDR4, PCIe x16 3.0 (3), x1 3.0 (3), M.2/**180 Euro**

ALTERNATIVE

Das Asus-Board verfügt über reichlich Anschlüsse wie einen m.2- und zwei USB-3.1-Ports sowie ein BIOS für Übertakter. Für den **i7-6800K** benötigt ihr dagegen eine Platine mit **Sockel 2011-v3**, etwa das **MSIX99A Raider** für **200 Euro**.

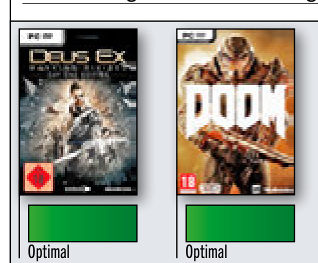
RAM



Hersteller/Modell: .... G.Skill Trident Z .... (F4-3200C16D-16GTZ)
Kapazität/Standard: ... 2 x 8 Gigabyte/DDR4-3200
Timings/Preis: .... 16-16-16-36/**96 Euro**

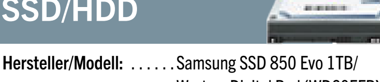
WQHD OPTIMAL, UHD OFT MÖGLICH

- In WQHD läuft *Deus Ex* ruckelfrei, für Ultra HD müssen allerdings einige Details reduziert werden.
- In WQHD könnt ihr *Doom* mit sehr hohen Bildraten genießen. Selbst Ultra HD ist gut spielbar.
- Könnt ihr mit 45 Fps leben, dürft ihr bei Gears of War UE sogar die UHD-Auflösung einstellen.



Optimal | Optimal | Optimal

SSD/HDD



Hersteller/Modell: ...... Samsung SSD 850 Evo 1TB/ Western Digital Red (WD60EFRX)
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6Gb/s/1.000 GB/6.000 GByte
U pro Min./Preis: .... -/7.200/**294 Euro**/**239 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Anidees Ai Crystal, Seitenteile und die Front aus .... Glas, 4x 140-mm-Lüfter mitgeliefert (**149 Euro**)
Netzteil: .. Enermax Platimax 850W, 850 Watt (**155 Euro**)
Laufwerk: . LG BH16NS55 Blu-ray Brenner (**60 Euro**)

▼Beim Zubehör lässt sich Asus nicht lumpen und packt zwei USB-Kabel, zwei Klebe-Logos und zwei zusätzliche Omron-Schalter (inklusive Werkzeug zum Wechseln) mit in die Transporttasche.



ASUS ROG SPATHA: DRAHTLOS UND ZUM SPIELEN GEEIGNET?

Mit der Spatha erweitert Asus die Angebotspalette für schnurlose Spielermäuse und macht gleichzeitig Logitechs G900 Konkurenz; mit Erfolg?

Von einer dritten oder vierten Dpi-Stufe pro Profil abgesehen, lässt die Ausstattung der drahtlosen Rechtshändermaus keine Wünsche offen. Um auch den MOBA-/MMO-Spieler als Käufer zu gewinnen, bestückt Asus die Laser-Maus (Pixart ADNS-9800) mit sechs ergonomisch angeordneten Daumentasten. Dazu kommen zwei schwer erreichbare Zusatzknöpfe an der linken Maustaste sowie ein Dpi-Umschalter hinter dem gummierten Mausrad. Die RGB-Beleuchtung kann mithilfe der Software für das Mausrad, das Logo und die Daumentasten getrennt eingestellt werden und es stehen sechs Effekte zur Verfügung. Generell fällt Asus' Armoury-Software sehr umfangreich aus und bietet neben der einfachen Makroprogrammierung Optionen, die Polling- Rate auf 2.000 Hz zu erhöhen, die Lift-off-Distanz zu regeln sowie eine Untergrundkalibrierung durchzuführen. Eine Transporttasche, zwei Anschlusskabel und zwei zusätzliche Tastenschalter runden die gelungene Ausstattung ab.

Obwohl die ROG Spatha (Wertungsnote: 1,36) groß und kantig ist und wegen ihres Akkus 179 Gramm wiegt, lässt sie sich ohne Ermüdung im Arm oder Verspannung im Handgelenks lange nutzen. Das hohe Gewicht schränkt nur die Gleitfähigkeit ein. Der Druckpunkt der Haupttasten ist sehr gut und knackig. Um die Zusatztasten zu bedienen, benötigt man mehr Betätigungskraft. Der ADNS-9800 tastet auch bei 8.200 Dpi fehlerfrei ab, die Lift-off-Distanz liegt bei 1 mm und die Empfängerreichweite bei über 10 m.

Titan X, die Zweite

Von: Raffael Vötter/Carsten Spille

Titanischer Kontrast: Nvidias neues Topmodell Titan X verzichtet auf den GPU-Vollausbau, die Speicher-Völlerei und das „Geforce GTX" im Namen, setzt beim Preis aber dennoch Maßstäbe.

Seit dem 2. August ist die Titan X, Nvidias neues GPU-Flaggschiff erhältlich – exklusiv über den Nvidia-Onlineshop, ausschließlich mit Referenzkühlung und zum Preis von stattlichen 1.299 Euro. Rechtfertigt der Gegenwert diese Summe? Das haben wir für euch ermittelt.

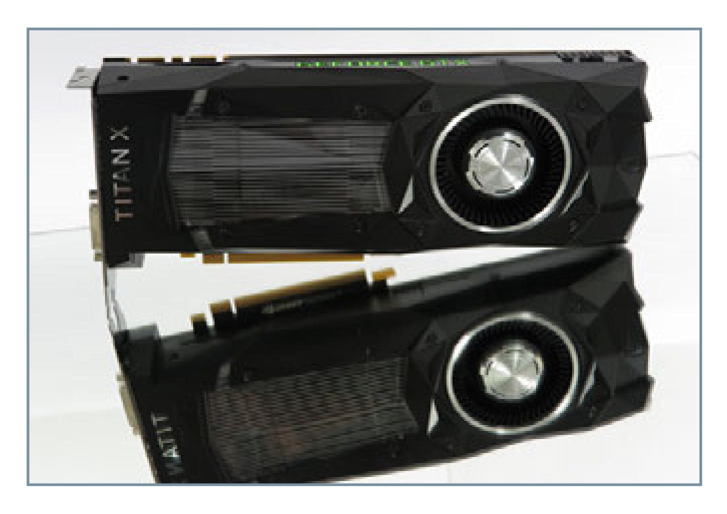
GAMING AN ZWEITER STELLE

Nvidia betont, dass es sich bei der neuen Titan X primär nicht um ein Produkt für Spieler handelt. Während die ersten beiden „Titanen" mit einer besonders hohen Leistung bei doppelt genauen Berechnungen (Double Precision alias FP64) aufwarteten, zielt Nvidia diesmal auf die Deep-Learning-Community ab. Diese benötigt keine FP64-Power, sondern relativ groben INT8-Durchsatz. Davon bietet die Titan X reichlich und leistet 40,6 TOPS bei Basistakt. Wegen dieses Fokus verzichtet Nvidia auf die den Gaming-Produkten vorbehaltenen Bezeichnungen „Geforce" und „GTX". Und da man an Profis gerichtete Produkte zu einem höheren Preispunkt verkaufen kann, liegt der Preis der neuen Titan X bei 1.299 – inklusive Steuern und Versandkosten.

GP102-STELLDICHEIN

Lange war der GP102 ein offenes Geheimnis, mit der Titan X feiert er sein offizielles Debüt. Der neue Pascal-Kern mit 12 Milliarden Schaltungen entspricht einem verbreiterten GP104, welcher seit ein paar Monaten auf der Geforce GTX 1080 und GTX 1070 für Furore sorgt. Im Gegensatz zum HBM(gen2)-befeuerten GP100, welcher als Tesla P100 in Superrechnern werkelt, setzt der GP102 auf GDDR5X-Speicher. 12 GByte Kapazität an einer 384-Bit-Schnittstelle gehören zum Lieferumfang – genauso viel wie bei der 1,5 Jahre alten Geforce GTX Titan X (Maxwell). Gegenüber der GTX 1080 bietet die Titan X (Pascal) +50 Prozent Speicher und Transferrate sowie +24 Prozent Rechenleistung, sowohl mit Basis- als auch Boosttakt. Daraus folgt, dass die Titan X, sollte man sie zum Spielen verwenden, seltener am Bandbreitenlimit klebt als die GTX 1080.

Bereitet euch schon mal auf eine „Titan X Black" vor, denn auf der Titan X sind nur 3.584 von 3.840 physikalisch vorhandenen Shader-ALUs aktiv. Des Weiteren ist eine Geforce GTX 1080 Ti zu erwarten, über die genauen Pläne schweigt sich Nvidia jedoch aus.



SCHNELL, ABER LIMITIERT

PC-Enthusiasten verwenden die Titan X zum Spielen, dementsprechend muss sich Nvidias Speerspitze im Test-Parcours beweisen. Hier trifft sie nicht nur auf die GTX 1080, sondern auch auf AMDs Radeon R9 Fury X sowie viele weitere Grafikkarten. Es ist nicht verwunderlich, dass die Titan X die neue 100-Prozent-Messlatte im Leistungsindex der Kollegen von der PCGH stellt. Im Mittel kann sie sich um 20 Prozent von der halb so teuren GTX 1080 absetzen. Hierbei fließt jedoch die Full-HD-Auflösung zu 50 Prozent in das Endergebnis ein, was aufgrund des teilweise wirkenden CPU-Limits nicht das volle Potenzial der Titan X Pascal (TXP) wiedergibt. In WQHD baut die TXP ihren Abstand auf 23 Prozent aus und in UHD auf 28 Prozent. Die TXP ist somit eine UHD-Grafikkarte und sollte im Falle des Nichtvorhandenseins eines entsprechenden LCDs mithilfe der Treiberfunktion Dynamic Super Resolution ausgefahren werden, sonst verpufft die sündhaft teure Leistung.

EMISSIONSWERTE

Nvidia nennt 1.531 MHz als Boostmittelwert für diverse Anwendungszwecke (Basis: 1.418). Wie bei vorherigen Geforce-Karten passt diese typische Angabe durchaus, allerdings mit vielen Ausreißern nach oben und unten. Ernstfälle, die GPU und Kühlung alles abverlangen – beispielsweise *Anno 2070* –, drücken den Boost schon mal unter die 1,5-GHz-Marke, während weniger fordernde Spiele wie *Wolfenstein: The Old Blood* mit mehr als 1,6 GHz laufen.

Unter UHD-Last hinterlässt die Titan X gemischte Gefühle. Zwar ist die Leistung sehr hoch (siehe Tabelle unten), Temperatur und Lautstärke tun es ihr jedoch gleich. Der mit einer Vapor-Chamber bestückte Kühler pfeift sprichwörtlich aus dem letzten Loch. 250 W TDP und gemessene Werte um 230 W fordern ihm bis zu 60 Prozent Lüfterleistung ab, was in 2.950 U/min und einer Lautheit von 4,9 Sone bei 86 °C Kerntemperatur resultiert. Mit 100% Drehkraft werden 13,0 Sone erreicht. Das ist knapp genug, um das Powertarget auf 300 W zu setzen, die GPU boostet anschließend auf gut 1,8 GHz. Schade ist, dass eine derart teure Grafikkarte nicht mit einem adäquaten Kühler oder direkt „nackt" ausgeliefert wird. Enthusiasten ersetzen das Konstrukt gegen eine Wasserkühlung und erfreuen sich an rund 2 GHz Boost. ❑

Titan X: Leistung in 1080p/1440p/2160p*

Spiel, Eistellungen, Benchmarkszene	Fps in 1.920 x 1.080	Fps in 2.560 x 1.440	Fps in 3.820 x 2.160
Assassin's Credd Unity (DX11), 4× MSAA/16:1 HQ-AF, kein Gameworks – „Ferronnerie"	85,3 Avg-Fps (78,0 Min-Fps)	58,9 Avg-Fps (53,0 Min-Fps)	31,0 Avg-Fps (28,0 Min-Fps)
Crysis 3 (DX11), 4× SMAA/16:1 HQ-AF – „Fields"	118,5 Avg-Fps (106,0 Min-Fps)	77,5 Avg-Fps (70,0 Min-Fps)	38,9 Avg-Fps (35,0 Min-Fps)
Crysis Warhead (DX10), 4× MSAA/16:1 HQ-AF – „Train 3.0	102,0 Avg-Fps (95,0 Min-Fps)	91,3 Avg-Fps (86,0 Min-Fps)	50,3 Avg-Fps (46,0 Min-Fps)
Dragon Age 3, maximale Details, 4× MSAA+FXAA/16:1 AF – „Hinterlands"	87,2 Avg-Fps (80,0 Min-Fps)	60,0 Avg-Fps (55,0 Min-Fps)	31,8 Avg-Fps (29,0 Min-Fps)
Far Cry 4 (DX11), T-SMAA/16:1 HQ-AF, kein Gameworks – „Rocky Rider"	132,5 Avg-Fps (113,0 Min-Fps)	106,1 Avg-Fps (95,0 Min-Fps)	63,2 Avg-Fps (58,0 Min-Fps)
GTA 5 (DX11), FXAA/16:1 HQ-AF, Gras sehr hoch – „Grapeseed"	89,9 Avg-Fps (75,0 Min-Fps)	73,3 Avg-Fps (71,0 Min-Fps)	49,1 Avg-Fps (47,0 Min-Fps)
Metro Last Light Redux (DX11), 2× SSAA/16:1 HQ-AF – „Crossing"	107,6 Avg-Fps (93,0 Min-Fps)	60,6 Avg-Fps (53,0 Min-Fps)	24,1 Avg-Fps (20,0 Min-Fps)
Vanishing of Ethan Carter, 150 % Resolution + TAA/16:1 AF – „Tracks"	118,8 Avg-Fps (110,0 Min-Fps)	74,8 Avg-Fps (70,0 Min-Fps)	36,3 Avg-Fps (34,0 Min-Fps)
Witcher 3 (DX11), Ingame-AA/16:1 HQ-AF, k. Gameworks – „Skellige Forest"	90,2 Avg-Fps (84,0 Min-Fps)	70,5 Avg-Fps (66,0 Min-Fps)	44,6 Avg-Fps (42,0 Min-Fps)
Wolfenstein The Old Blood (OpenGL), 4× MSAA/Ingame-AF – „Canals"	127,2 Avg-Fps (118,0 Min-Fps)	84,4 Avg-Fps (80,0 Min-Fps)	41,7 Avg-Fps (39,0 Min-Fps)

*System: Core i7-6700K @ 4,5 GHz (45 × 100, L3 @ 4,5 GHz), Z170, 2 × 8 Gigabyte DDR4-2800, Windows 10 x64, Radeon Software 16.8.2 Hotfix, Geforce 372.54 WHQL; HQ-AF



Große Klasse: GTX 1060 & RX 480

Die neue Mittelklasse von AMD und Nvidia ist endlich besser verfügbar. Damit ihr das richtige Modell aus dem Regal zieht, testet PC Games 15 Modelle der Radeon RX 480 und Geforce GTX 1060.

Von: Raffael Vötter

Bis zur Jahresmitte bestimmten die High-End-Grafikkarten von Nvidia den Markt und somit auch unsere Grafikkartentests. Damit ist nun Schluss, die neue Mittelklasse kommt in Fahrt: Nachdem es wochenlang schlecht um die Lieferbarkeit der Radeon RX 480 stand, schippern immer neue Container voll mit fabrikneuen Grafikkarten zu uns. Die dadurch sinkenden Preise machen es Aufrüstwilligen schwer, der Versuchung zu widerstehen. Wenn ihr eine neue Grafikkarte in den beliebten Preisbereichen um 250 und 350 Euro sucht, dann werdet ihr hier fündig. Wir haben 15 mögliche Kandidaten für euch getestet, damit ihr euer Geld auch richtig investiert.

EIN KURZER ÜBERBLICK

Mittlerweile buhlen sechs GPU-Konfigurationen um eure Gunst:

- Geforce GTX 1060/6G
- Geforce GTX 1060/3G
- Radeon RX 480/8G
- Radeon RX 480/4G
- Radeon RX 470/8G
- Radeon RX 470/4G

Das Preisspektrum erstreckt sich von rund 200 Euro (RX 470/4G) bis hinauf zu 330 Euro für eine hochgezüchtete RX 480/8G respektive GTX 1060/6G. Nur die letztgenannten Karten sind dank ihres großen Grafikspeichers in der Lage, aktuelle und zukünftige Spiele mit maximaler (Textur-)Qualität ohne Nachladeruckeln darzustellen. Daher empfehlen wir Spielern mit Blick nach vorne ein solches Modell. Grafikkarten mit 4 Gigabyte erfordern in modernen „Speicherfressern“ wie *Deus Ex: Mankind Divided*, *Mirror's Edge Catalyst* und *Rise of the Tomb Raider* Abstriche bei der Textur-/Schattenauflösung – bereits in Full HD, mit steigender Bildschirmauflösung wird das Problem gravierender. Hier kann sich, je nach Präferenz und Preislage, die Investition in die doppelte Speichermenge auszahlen, denn kommende Spiele werden stetig anspruchsvoller.

Von der Geforce GTX 1060 mit 3 Gigabyte müssen wir hingegen abraten: Sie hat in vielen modernen Spielen Probleme mit dem Streaming (Ruckeln), macht eine Detailreduktion somit zwingend nötig und verfehlt damit die Ziele einer Neuanschaffung: Optimale Leistung in der Gegenwart und ein Puffer für die Zukunft. Aus diesem Grund dreht sich an dieser Stelle alles um die GTX 1060/6G.

RX-480-POWERPROBLEM: PASSÉ

Das Referenzdesign der Radeon RX 480 belastet die PCI-Express-Schnittstelle bis über den Rand ihrer elektrischen Kapazität, das zeigen unter anderem die Leistungsaufnahmetests der PC Games. Um die Ausschläge jenseits der spezifizierten 75 Watt einzudämmen, programmierte AMD mit den Treiberversionen 16.7 und nachfolgend die Spannungsversorgung um, sodass etwas Last vom Steckplatz genommen und auf die 6-Pol-Strombuchse gelegt wurde. Damit war das Problem erledigt. Berichte von zwischenzeitlich abgebrannten Hauptplatinen blieben aus.

Mehrere Quellen aus der Branche berichten, dass das Referenzdesign in den EOL-Status (End of Life) versetzt, ergo eingestellt wird. Dank der zahlreichen Herstellerdesigns fällt der Abschied leicht. Unsere Messungen im Rahmen dieser Marktübersicht belegen, dass keines unter besagtem Power-Problem leidet – die neu entworfenen Platinendesigns inklusive standardmäßiger 8-Pol-Stromversorgung machen es möglich. Ein paar Beispiele aus *Anno 2070*: Während die Referenzkarte den PEG-Slot mit 75 bis 80 Watt belastet, rangieren die Nitro-Karten von Sapphire bei 45 bis 50 Watt, Asus' Strix sowie MSIs Gaming X kommen auf 35 bis 37 Watt und Powercolors Red Devil begnügt sich gar mit rund 18 Watt. Die Hauptlast liegt folglich auf den Strombuchsen, welche spezifikationsgemäß bis zu 150 Watt bereitstellen können – und das in einigen Lastszenarien auch müssen. Dazu gleich mehr.

GEFORCE GTX 1060 (6 GBYTE): ACHT PARTNERDESIGNS IM VERGLEICH MIT DER AMD-VORLAGE

Während das Referenzdesign der RX 480 ausläuft, verfolgt Nvidia mit der Founders Edition (FE) ein anderes Ziel. Entsprechende Karten sollen über die gesamte Lebenszeit des Produkts erhältlich sein. Bei der Titan X (Pascal) und GTX 1060 erproben die Kalifornier außerdem einen neuen Vermarktungsansatz: Beide Grafikkarten sind exklusiv im Nvidia-Shop und nicht über die Boardpartner erhältlich. Die GTX 1060 FE mit 6 Gigabyte Speicher und hochwertiger Direct-Exhaust-Kühlung kostet 319 Euro. Sie darf mangels Übertaktung als Basisversion bezeichnet werden und setzt die Messlatte für die Herstellerdesigns. Wer eine Grafikkarte sucht, die ihre Hitze zum Großteil aus dem Gehäuse befördert und dabei auf das letzte Fps verzichten kann, erhält hier ein effizientes (120W TDP), relativ leises (maximal 2,4 Sone) Produkt.

Die acht Herstellerdesigns von Asus bis Zotac weichen mehr oder minder deutlich von der Vorlage ab. Der größte Unterschied ist der Wechsel auf Axialbelüftung, nur die Founders Edition verwendet einen Radiallüfter. Axialdesigns erzielen dank der Option, zwei bis drei Lüfter zu installieren, einen wesentlich höheren Luftdurchsatz als ein einzelner Radiallüfter – oder einen vergleichbaren Durchsatz bei geringerer Lautheit.

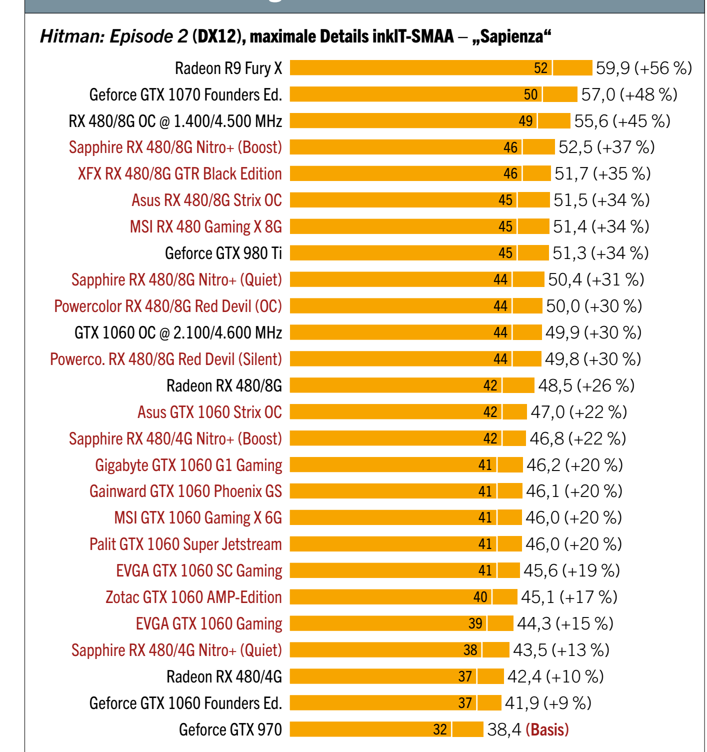
Die Lösungen der Hersteller sind dabei sehr unterschiedlich und abhängig davon, welche Positionierung ein Produkt einnimmt. Da wären die Modelle von EVGA (Gaming, SC Gaming) und Zotac (AMP!): Sie sind kompakt, tragen höchstens zwei Lüfter und begnügen sich mit geringer bis gar keiner Übertaktung. Die Modelle von Palit und Gainward sind sowohl etwas länger als auch breiter: Die Hersteller montieren zum Erhalt einer größeren Kühlfläche Triple-Slot-Kühler, die gewöhnliche Dual-Slot-Lösungen um 1,3 Zentimeter überragen. Asus, MSI und Gigabyte vergrößern die Lamellenfläche nicht über die Slotbreite, sondern mithilfe gesteigerter Kartenlänge. So benötigt die GTX 1060 Strix OC mit ihren drei Lüftern 30 Zentimeter im Gehäuse – da ist so mancher Festplattenkäfig im Weg.

Die gute Nachricht ist, dass jede der anwesenden GTX-1060-Grafikkarten eine sehr gute bis befriedigende Mischung aus Temperatur und Lautheit erreicht. Die Korrelation aus Kühlfläche und Ergebnis ist dabei nicht von der Hand zu weisen, das ist reine Physik. Die leiseste Karte im Testfeld ist die MSI GTX 1060 Gaming X, sie ist mit einer maximalen Lautheit von 0,7 Sone kaum aus einem geschlossenen Gehäuse herauszuhören. Sie verfügt dank der in beide Richtungen vergrößerten Platine und dem dazu passenden Kühler außerdem über große Reserven, mehr als 66 °C Kerntemperatur haben wir nicht gemessen. Das erreicht die Karte trotz ihres effektiv „offenen" Powertargets: Im BIOS sind 200 Watt hinterlegt, in der Praxis werden jedoch nicht einmal 150 W erreicht, da Nvidia die zulässigen Spannungen reglementiert. Diesen Puffer investieren Käufer in eine stabile Übertaktung – unser Sample verkraftet 2.100 MHz GPU- und 4.700 MHz Speichertakt ohne den kleinsten powerlimitierten Sturz. Kosmetisches Manko: Die Spannungswandler nehmen nicht mit dem Radiator Kontakt auf, sondern werden lediglich, wie der Speicher, von einer die gesamte Platine bedeckenden Metallplatte gekühlt. Die VRMs erhitzen sich unter Dauerlast somit stärker als der Grafikchip (ca. +20 °C), rangieren aber im absolut unbedenklichen Bereich.

Wusstet ihr schon, dass …

- **… die Geforce GTX 1060** auch mit abgespecktem Grafikchip und halbiertem Speicher (3 Gigabyte) erhältlich ist?
- **… Sapphire** für seine neuen Nitro-Grafikkarten drei Jahre Garantie gewährt? Ältere und andere Modelle werden nur mit zwei Jahren bedacht (gesetzliche Gewährleistung).
- **… Gigabyte und XFX** ihren Garantiezeitraum ebenfalls auf drei Jahre verlängert haben? XFX gewährt auf die Lüfter allein sogar fünf Jahre.
- **… Zero Core Power** auch von den RX-400-Grafikkarten unterstützt wird? Dabei handelt es sich um einen besonderen Sparmodus, bei dem sich die Grafikkarte abschaltet, sobald der Monitor in den Standby-Modus geht (oder ebenfalls abgeschaltet wird). Leistungsaufnahme der Karte: <5 Watt

Es folgt in Sachen Lautstärke die Zotac AMP! Die Karte trägt zwei optimal eingestellte 90-mm-Lüfter und kann damit die Lautheit der ähnlich schnellen EVGA-Karten unterbieten: Angesichts 1,0 Sone und 74 °C Kerntemperatur fällt Kritik schwer. Die Spannungswandler werden bei der AMP! nur mit einem kleinen Aluminiumprofil bedeckt, zeigen im Test jedoch keine Überhitzungserscheinungen. Im Anschluss folgen die Gainward Phoenix GS und Palit Super Jetstream, welche beinahe baugleich sind: Sie nutzen die gleiche Platine und Kühlung, lediglich die Abdeckung und die dort angebrachten Lüfter sind unterschiedlich. Das führt in unserem Test zu einer gleichwertigen Performance, mit minimalen Vorteilen für das Palit-Modell: Es wird bei einer maximalen Kerntemperatur von 71 °C höchstens 1,3 Sone laut; das Gainward-Pendant kommt bei minimal höherer Lüfterdrehzahl auf 1,4 Sone bei 72 °C. Die Unterschiede könnten auf Produktionsschwankungen zurückzuführen sein. Gut: Beide Karten kühlen GPU, RAM und Wandler mithilfe eines einzigen Kühlers, sodass sich die Wärme gleichmäßig verteilt.Die Asus Strix OC und EVGA SC Gaming haben indessen trotz gigantischer Design-Unterschiede etwas gemeinsam: Sie erzeugen die gleiche, befriedigende Lautheit (2,4/2,5



Direct-X-12-Leistung (2.560 × 1.440)

Hitman: Episode 2 **(DX12), maximale Details inklT-SMAA – „Sapienza"**

Grafikkarte	Min.	Ø Fps
Radeon R9 Fury X	52	59,9 (+56 %)
Geforce GTX 1070 Founders Ed.	50	57,0 (+48 %)
RX 480/8G OC @ 1.400/4.500 MHz	49	55,6 (+45 %)
Sapphire RX 480/8G Nitro+ (Boost)	46	52,5 (+37 %)
XFX RX 480/8G GTR Black Edition	46	51,7 (+35 %)
Asus RX 480/8G Strix OC	45	51,5 (+34 %)
MSI RX 480 Gaming X 8G	45	51,4 (+34 %)
Geforce GTX 980 Ti	45	51,3 (+34 %)
Sapphire RX 480/8G Nitro+ (Quiet)	44	50,4 (+31 %)
Powercolor RX 480/8G Red Devil (OC)	44	50,0 (+30 %)
GTX 1060 OC @ 2.100/4.600 MHz	44	49,9 (+30 %)
Powerco. RX 480/8G Red Devil (Silent)	44	49,8 (+30 %)
Radeon RX 480/8G	42	48,5 (+26 %)
Asus GTX 1060 Strix OC	42	47,0 (+22 %)
Sapphire RX 480/4G Nitro+ (Boost)	42	46,8 (+22 %)
Gigabyte GTX 1060 G1 Gaming	41	46,2 (+20 %)
Gainward GTX 1060 Phoenix GS	41	46,1 (+20 %)
MSI GTX 1060 Gaming X 6G	41	46,0 (+20 %)
Palit GTX 1060 Super Jetstream	41	46,0 (+20 %)
EVGA GTX 1060 SC Gaming	41	45,6 (+19 %)
Zotac GTX 1060 AMP-Edition	40	45,1 (+17 %)
EVGA GTX 1060 Gaming	39	44,3 (+15 %)
Sapphire RX 480/4G Nitro+ (Quiet)	38	43,5 (+13 %)
Radeon RX 480/4G	37	42,4 (+10 %)
Geforce GTX 1060 Founders Ed.	37	41,9 (+9 %)
Geforce GTX 970	32	38,4 (**Basis**)

System: Core i7-6700K @ 4,5 GHz (45 × 100, L3 @ 4,5 GHz), Z170, 2 × 8 Gigabyte DDR4-3000 (1T), Windows 10 x64, RSC 16.8.2 Hotfix, Geforce 368.81 WHQL; HQ-AF **Bemerkungen:** In DX12-Spielen wie *Hitman* laufen RX-480-Karten zur Hochform auf.

Min. ▮ **Ø Fps** ▶ Besser

Gainward GTX 1060 Phoenix (GS)



Palit GTX 1060 (Super) Jetstream

Gainward ist eine Marke von Palit – daraus macht der Hersteller keinen Hehl. Die getesteten Karten unterscheiden sich nur hinsichtlich der Lüfter und Kühlerabdeckung.

Sone), obwohl die Kerntemperatur im 60er-Bereich liegt. Im Duell hat Asus dank der größeren Kühlfläche klare Vorteile, doch beide Modelle verkraften eine manuelle Absenkung der Lüfterdrehzahl. Klar hörbar ist nur die EVGA Gaming (ohne „SC"), der simple Alu-Kühler führt zu hohen Drehzahlen und somit 3,2 Sone Lautheit.

Zur Leistung: Auch bei der GTX 1060 führen die Karten das Benchmarkfeld an, welche über ein erhöhtes Powerlimit verfügen. Mit 120 Watt, dem Wert der Founders Edition, sind keine Rekorde möglich. Die entsprechenden Karten von EVGA, Gainward, Palit und Zotac senken ihren Boost in Stresstests wie *Anno 2070* auf bis zu 1.850 MHz, um das enge Watt-Korsett nicht zu sprengen. Die Temperatur fließt nur bei der EVGA Gaming nennenswert in die Rechnung ein – der schwache Kühler lässt die GPU regelmäßig an das Temperaturlimit von 83 °C krachen, sodass hier Power- und Temperaturlimits zur Senkung des Boosts führen. Die EVGA SC Gaming boostet bei gleichem Verbrauch bis zu 100 MHz höher (Details in der Testtabelle).

Asus hat bei seiner Strix OC den Sweet Spot gefunden und heimst bei 145 Watt den Benchmark-Sieg ein, da auch der Speicher leicht übertaktet ist. Die Modelle von Gigabyte und MSI sind minimal langsamer und benötigen dabei vergleichbar viel Energie um 150 Watt – dabei liegt das im BIOS hinterlegte Limit bei 200 W. Weitere Details finden ihr in der Testtabelle.

Übersicht der Herstellerdesigns: Geforce GTX 1060 (6 Gigabyte)

Hersteller	Modell	Basistakt (MHz)	Typ. Boost (MHz)	Speichertakt (MHz)	Kühllösung	Stromzufuhr	Powerlimit (Watt)
Nvidia	GTX 1060 Founders Edition	1.506	1.709	4.007	2 Slots, 1 Lüfter	1 × 6 Pol	120
Asus	Strix GTX 1060 OC	1.620	1.847	4.007	2 Slots, 3 Lüfter	1 × 8 Pol	156
Asus	Strix GTX 1060	1.506	1.709	4.007	2 Slots, 3 Lüfter	1 × 8 Pol	unbekannt
Asus	GTX 1060 Dual	unbekannt	unbekannt	4.007	2 Slots, 2 Lüfter	unbekannt	unbekannt
Asus	GTX 1060 Turbo	1.506	1.708	4.007	2 Slots, 1 Lüfter	unbekannt	unbekannt
EVGA	GTX 1060 FTW+ Gaming	1.632	1.860	4.007	2 Slots, 2 Lüfter	1 × 8 Pol	150
EVGA	GTX 1060 SSC Gaming	unbekannt	unbekannt	4.007	2 Slots, 2 Lüfter	1 × 8 Pol	unbekannt
EVGA	GTX 1060 SC Gaming	1.607	1.835	4.007	2 Slots, 1 Lüfter	1 × 6 Pol	120
EVGA	GTX 1060 Gaming	1.506	1.708	4.007	2 Slots, 1 Lüfter	1 × 6 Pol	120
Gainward	GTX 1060 Phoenix GS	1.620	1.847	4.007	2,5 Slots, 2 Lüfter	1 × 6 Pol	120
Gainward	GTX 1060 Phoenix	1.506	1.708	4.007	2,5 Slots, 2 Lüfter	1 × 6 Pol	120
Gainward	GTX 1060	1.506	1.708	4.007	2 Slots, 2 Lüfter	1 × 6 Pol	120
Gigabyte	GTX 1060 G1 Gaming	1.595	1.847	4.007	2 Slots, 2 Lüfter	1 × 8 Pol	200
Inno 3D	GTX 1060 iChill X3	1.569	1.784	4.100	2 Slots, 3 Lüfter	1 × 8 Pol	150
Inno 3D	GTX 1060 Twin X2	1.506	1.708	4.007	2 Slots, 2 Lüfter	1 × 6 Pol	120
Inno 3D	GTX 1060 Gaming OC	1.569	1.784	4.104	2 Slots, 2 Lüfter	1 × 8 Pol	130
Inno 3D	GTX 1060 Compact	1.506	1.708	4.007	2 Slots, 1 Lüfter	1 × 6 Pol	120
KFA2	GTX 1060 EX OC	1.544	1.759	4.007	2 Slots, 2 Lüfter	1 × 6 Pol	unbekannt
MSI	GTX 1060 Gaming X 6G	1.569	1.784	4.007	2 Slots, 2 Lüfter	1 × 8 Pol	200
MSI	GTX 1060 Gaming 6G	1.531	1.746	4.007	2 Slots, 2 Lüfter	1 × 8 Pol	200
MSI	GTX 1060 Armor 6G OC	1.544	1.759	4.007	2 Slots, 2 Lüfter	1 × 8 Pol	200
MSI	GTX 1060 6GT OC	1.544	1.759	4.007	2 Slots, 2 Lüfter	1 × 6 Pol	120
MSI	GTX 1060 6G OC	1.544	1.759	4.007	unbekannt	1 × 6 Pol	120
Palit	GTX 1060 Super Jetstream	1.620	1.847	4.007	2,5 Slots, 2 Lüfter	1 × 6 Pol	120
Palit	GTX 1060 Jetstream	1.506	1.708	4.007	2,5 Slots, 2 Lüfter	1 × 6 Pol	120
Palit	GTX 1060 Dual	1.506	1.708	4.007	2 Slots, 2 Lüfter	1 × 6 Pol	120
PNY	GTX 1060	1.506	1.708	4.007	2 Slots, 2 Lüfter	1 × 6 Pol	120
Zotac	GTX 1060 AMP!	1.557	1.771	4.007	2 Slots, 2 Lüfter	1 × 6 Pol	120
Zotac	GTX 1060 Mini	1.506	1.708	4.007	2 Slots, 1 Lüfter	1 × 6 Pol	120

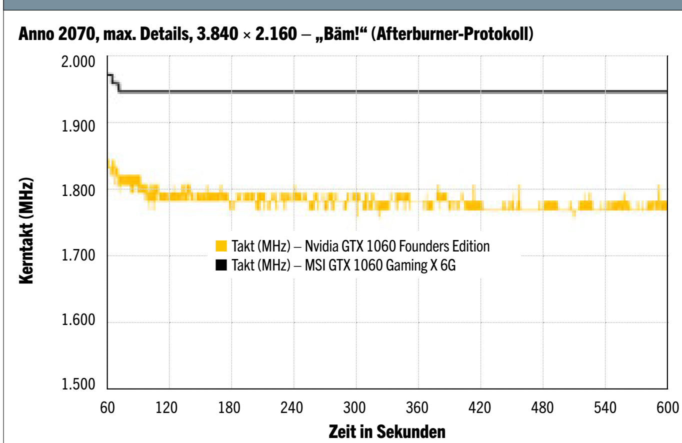
Stand: Mitte September (Redaktionsschluss). Die Angaben wurden, sofern möglich, anhand vorliegender Muster geprüft und korrigiert.

RADEON RX 480 (8/4 GB): SECHS PARTNERKARTEN IM VERGLEICH

Seit August ist das Polaris-Portfolio komplett und alle AMD-Partner haben ihre darauf basierenden Designs präsentiert. Passend dazu haben wir alle Topmodelle im Test – bis auf die HIS RX 480 IceQ X² Roaring, deren Messwerte wir nachliefern. Zur Erinnerung: Die Radeon RX 480/8G erreicht mit aktuellen Treibern etwa das Leistungsniveau der Radeon R9 390/290X und Geforce GTX 970 respektive GTX 1060/3G. Die GTX 1060/6G erkämpft sich im Leistungsindex der Kollegen von der PC Games Hardware, welcher Referenzkarten untereinander vergleicht, derweil einen Vorsprung von guten zehn Prozent – hier können werkseitig übertaktete RX-480-Karten anknüpfen. Die RX 480 ist mit 8 oder 4 Gigabyte GDDR5-Speicher erhältlich, wobei auch die Frequenzen differieren: Die 8G-Karten arbeiten immer mit 4.000 MHz (8 Gigatransfers/s), die 4G-Varianten mit 3.500 MHz (7 GT/s). Der Kern bietet in beiden Fällen den Vollausbau mit 2.304 ALUs.

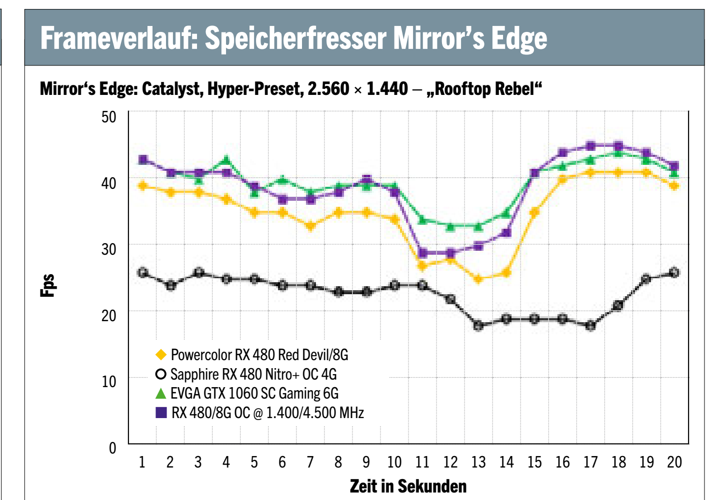
Allen Herstellerdesigns der RX 480 gemein ist der Einsatz von Dual-Slot-Kühldesigns mit zwei bis drei Axiallüftern – ein Single-Fan-Design ist, bis auf die Referenzkarte, bisher nicht angekün-

GTX 1060: Taktverlauf über zehn Minuten



System: Core i7-6700K @ 4,5 GHz (45 × 100, L3 @ 4,5 GHz), Z170, 2 × 8 Gigabyte DDR4-3000 (1T), Windows 10 x64, Geforce 372.54 WHQL; HQ-AF **Bemerkungen:** Die GTX 1060 Founders Edition kann ihren Boost – im Gegensatz zu starken Partnerdesigns wie der MSI Gaming X – nicht aufrechterhalten.

Frameverlauf: Speicherfresser Mirror's Edge



System: Core i7-6700K @ 4,5 GHz (45 × 100, L3 @ 4,5 GHz), Z170, 2 × 8 Gigabyte DDR4-3000 (1T), Windows 10 x64, RSC 16.8.2 Hotfix, Gef. 372.54 WHQL; HQ-AF **Bemerkungen:** Mit 4 Gigabyte – und weniger – Grafikspeicher läuft die „Hyper"-Voreinstellung konstant zäh, mit 6 und 8 Gigabyte steigen die Fps drastisch.

digt (siehe Tabelle rechts). Das ist vernünftig, denn die RX 480 nimmt mehr elektrische Energie auf als die GTX-1060-Karten. Ein Solo-Lüfter hätte mit der anfallenden Abwärme von bis zu 210 Watt hörbar zu kämpfen.

Die Idee, eine Grafikkarte mithilfe von zwei unterschiedlichen Firmwares in ein „2 in 1“-Gerät zu verwandeln, kennen wir spätestens seit der Radeon R9 290X mit ihrem „Uber“- und „Quiet“-BIOS. Die meisten RX-480-Grafikkarten greifen diese Idee auf: Ein kleiner Schalter an der Oberseite wechselt zwischen BIOS 1 und BIOS 2. Während das zweite ROM beim Hersteller XFX nur einem Backup-BIOS entspricht, setzen Powercolor und Sapphire auf je ein OC- und ein Quiet-/Silent-BIOS. Im Auslieferungszustand steht der Schalter stets auf dem OC-Zustand, sodass die Sapphire Nitro+ OC (8G/4G) und die Powercolor Red Devil mit maximaler Leistung arbeiten. Ein Blick in die BIOS-Dateien und die Wattman-Einstellungen offenbart, was sich unter der Haube tut: Sowohl die der GPU zugesprochene Leistungsaufnahme als auch die maximal erlaubte Lüfterdrehzahl wird – neben dem Boost und den korrespondierenden Spannungen – dem Einsatzzweck entsprechend angepasst. Beispielsweise erhalten Käufer der Sapphire RX 480 Nitro+ OC 8GB eine Grafikkarte mit 1.342 MHz Maximaltakt sowie 150W TDP für die GPU allein (!), während die automatische Lüftersteuerung bis zu 2.300 U/Min einstellen darf. Ein Wechsel auf das Quiet-BIOS senkt den Boost auf den AMD-Referenzwert von 1.266 MHz, die GPU-TDP auf 145W und das Lüfterlimit auf 2.000 U/Min.

Übersicht der Herstellerdesigns: Radeon RX 480

Hersteller	Modell	RAM	Max. GPU-Boost (MHz)	Speichertakt (MHz)	Kühllösung	Strom	Powerlimit GPU (Watt)
AMD	RX 480 Referenz	8 GiB	1.266	4.000	2 Slots, 1 Lüfter	1 × 6-Pol	110
AMD	RX 480 Referenz	4 GiB	1.266	3.500	2 Slots, 1 Lüfter	1 × 6-Pol	110
Asus	RX 480 Strix OC	8 GiB	1.310	4.000			Gaming: 130
			1.330*	4.000	2 Slots, 3 Lüfter	1 × 8-Pol	OC: 143*
			1.266*	4.000			Silent: 117*
Asus	RX 480 Strix	8 GiB	1.266	4.000			Gaming: 130
			1.288*	4.000	2 Slots, 3 Lüfter	1 × 8-Pol	OC: 143*
			Unbekannt*	4.000			Silent: 117*
Gigabyte	RX 480 G1 Gaming 8G	8 GiB	Unbekannt	Unbekannt	2 Slots, 2 Lüfter	1 × 8-Pol	Unbekannt
Gigabyte	RX 480 G1 Gaming 4G	4 GiB	1.290	4.000	2 Slots, 2 Lüfter	1 × 8-Pol	130
HIS	RX 480 IceQ X² Roaring Turbo	8 GiB	1.388	4.000	2 Slots, 2 Lüfter	1 × 8-Pol	Unbekannt
HIS	RX 480 IceQ X² Roaring OC	8 GiB	1.288	4.000	2 Slots, 2 Lüfter	1 × 8-Pol	Unbekannt
MSI	RX 480 Gaming X 8G	8 GiB	1.303	4.000			Gaming: 180
			1.316*	4.050	2 Slots, 2 Lüfter	1 × 8-Pol	OC: unbekannt*
			1.266*	4.000			Silent: unbekannt*
MSI	RX 480 Gaming 8G	8 GiB	1.279	4.000			Gaming: vmtl. 180
			1.292*	4.000	2 Slots, 2 Lüfter	1 × 8-Pol	OC: unbekannt*
			1.266*	4.000			Silent: unbekannt*
MSI	RX 480 Gaming X 4G	4 GiB	1.303	3.500			Gaming: vmtl. 180
			1.316*	3.550	2 Slots, 2 Lüfter	1 × 8-Pol	OC: unbekannt*
			1.266*	3.500			Silent: unbekannt*
MSI	RX 480 Gaming 4G	4 GiB	1.279	3.500			Gaming: vmtl. 180
			1.292*	3.500	2 Slots, 2 Lüfter	1 × 8-Pol	OC: unbekannt*
			1.266*	3.500			Silent: unbekannt*
Powercolor	RX 480 Red Devil	8 GiB	1.330	4.000	2 Slots, 3 Lüfter	1 × 8-Pol	OC: 150
			1.266	4.000			Silent: 150
Sapphire	RX 480 Nitro+ OC 8G	8 GiB	1.342	4.000	2 Slots, 2 Lüfter	1 × 8-Pol	Boost: 150
			1.266	4.000			Quiet: 145
Sapphire	RX 480 Nitro+ 8G	8 GiB	1.306	4.000	2 Slots, 2 Lüfter	1 × 8-Pol	Boost: 150
			1.266	4.000			Quiet: 145
Sapphire	RX 480 Nitro+ 4G	4 GiB	1.306	3.500	2 Slots, 2 Lüfter	1 × 8-Pol	Boost: 145
			1.266	3.500			Quiet: 145
XFX	RX 480 GTR Black Edition	8 GiB	1.338	4.000	2 Slots, 2 Lüfter	1 × 8-Pol	115
XFX	RX 480 GTR	8 GiB	1.288	4.000	2 Slots, 2 Lüfter	1 × 8-Pol	Unbekannt
XFX	RX 480 RS XXX Edition	8 GiB	1.288	4.000	2 Slots, 2 Lüfter	1 × 8-Pol	Unbekannt
XFX	RX 480 RS Edition	4 GiB	1.266	3.500	2 Slots, 2 Lüfter	1 × 8-Pol	Unbekannt

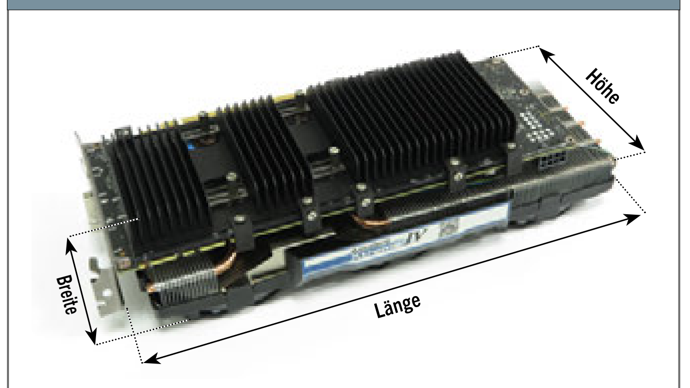
Stand: Mitte September (Redaktionsschluss). Die Angaben wurden, sofern möglich, anhand vorliegender Muster geprüft und korrigiert.
*Diese Modi sind nur über die herstellereigenen Tools MSI Afterburner respektive Asus GPU Tweak II auswählbar – ihr könnt diese Änderungen auch manuell durchführen. Die„Gaming“-Einstellung ist im BIOS hinterlegt, entspricht also dem Auslieferungszustand.

Auch die Spannungen der einzelnen Power-States werden deutlich gesenkt – wie stark, hängt vom individuellen Exemplar ab. Im Falle unserer Karte steht's 1,150 Volt für 1.342 MHz des Boost-BIOS zu 1,031 Volt für die 1.266 MHz des Silent-BIOS – ein riesiger Unterschied für den bestenfalls sechs Prozent höheren Boost. Bei der RX 480 Nitro+ 4GB OC ist die Differenz etwas kleiner, sie muss jedoch mit grundsätzlich geringeren Frequenzen auskommen. Der 4 Gigabyte große Speicher arbeitet wie die AMD-Referenz mit 3.500 MHz, der BIOS-Schalter wirkt sich nur auf die GPU aus: 1.306 MHz @ 1,081V bei 145W GPU-TDP, 2.300 U/Min (OC-BIOS) stehen 1.266 MHz @ 1,031V bei gleicher TDP und 2.000 U/Min (Quiet) gegenüber. Auf dem Papier ist diese Karte also klar langsamer als die 8G-Version.

Die Erkenntnis, dass die stark erhöhte Kernspannung aus der relativ effizienten RX 480 einen Schluckspecht macht, verwundert nicht. Das jedenfalls ist die Quintessenz aus unzähligen Tests mit unterschiedlichen Grafikkarten und BIOS-Versionen. In manchen Fällen führt die Konfiguration der Hersteller zu kontra-intuitiven Ergebnissen, die sich jedoch erklären lassen. Die beiden Nitro-Karten erzielen beispielsweise in *Anno 2070*, dem PCG-Watt-Worstcase, etwa die gleichen Boosts. Das kommt daher, dass die 4G-Version ihre Frequenz auf 1.306 MHz halten kann, während die nominell schnellere 8G-Variante sich wegen der hohen Spannung und dem daraus resultierenden höheren Verbrauch stärker drosseln muss – auf ebenfalls 1.300 MHz, teilweise sogar weniger! Die erhöhte Spannung führt hier nur zu größerer Abwärme und Lautheit, sodass die 8G-Version im Boost-Betrieb kein angenehmer Zeitgenosse ist (bis zu 5,6 Sone Lautheit beim Spielen). Die jeweiligen „Quiet“-Modi steigern die Effizienz deutlich, beide Karten können hier ihre Frequenz auf 1.266 MHz halten und die Leistungsaufnahme sowie Lautheit sinken deutlich. Ihr findet einige Zahlen dazu in der Testtabelle.

Powercolor gibt seiner RX 480 Red Devil ebenfalls zwei Modi auf den Weg, einmal OC (Werkszustand) und einmal Silent. Im Gegensatz zu Sapphire verändert der

Abmessungen von Grafikkarten



Bei Grafikkartentests jongliert PC Games mit allerhand Angaben, darunter auch Maßen. Damit ihr wisst, was wir meinen, hilft diese Grafik. In den meisten Fällen dürfte die Länge von besonderem Interesse sein.

Hersteller aber nur die Taktrate und die maximale Lüfterdrehzahl, das GPU-Powerlimit und die -Spannung bleiben unverändert. Ab Werk erhalten Käufer bis zu 1.330 MHz bei 1,15 Volt und maximal 2.800 U/Min, im Silent-Betrieb sind's noch 1.280 MHz bei bis zu 2.100 U/Min. Die Karte verhält sich infolgedessen etwas anders als die Nitros von Sapphire. In erster Linie fällt das geringe Betriebsgeräusch auf: die Red Devil erzeugt im Boostbetrieb eine maximale Lautheit von guten 2,3 Sone. Der Wechsel auf das Silent-BIOS ändert wegen der unveränderten Parameter Watt und Volt wenig, hier sind 2,0 Sone zu verzeichnen. In beiden Fällen führt die hohe Spannung dazu, dass die Karte ihren Boost nicht ansatzweise halten kann: In *Anno 2070* fällt der Takt auf bis zu 1.190 MHz, während Power-arme Spiele wie *Crysis 3* mit rund 1.230 MHz berechnet werden.

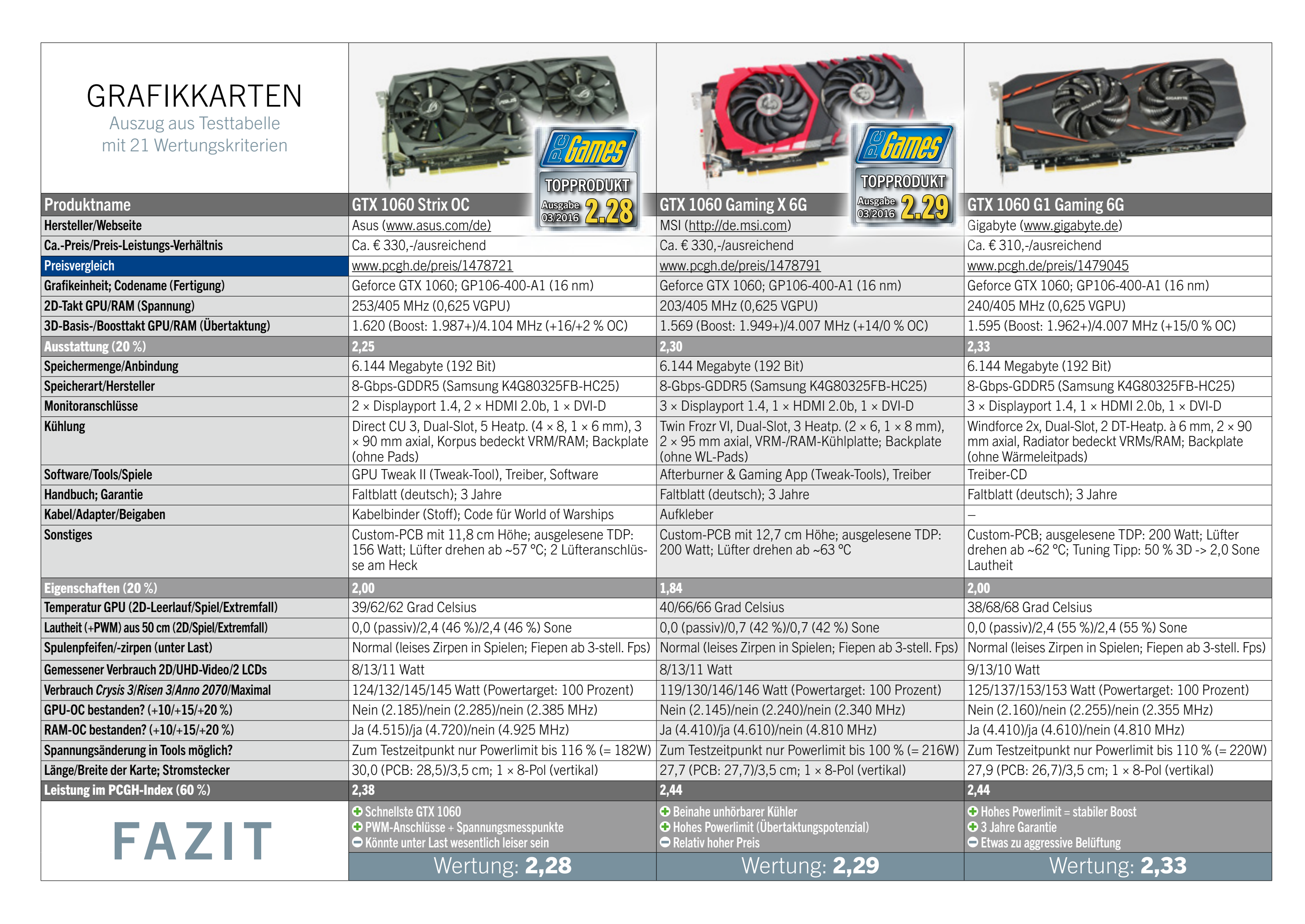
Wer sich bei Powercolors Devil's Club registriert, kann dort unter anderem ein „Unlocked"-BIOS für die Red Devil herunterladen. Dieses erlaubt 165W GPU-TDP und bis zu +50 % Powerlimit; das Standard-BIOS nur 150W und +5 %. Wir haben es ausprobiert und stießen auf das Erwartete: Der Boost bleibt näher und öfter am Maximalwert 1.330 MHz, allerdings ist die gute Lautheit dann Geschichte.

XFX nennt seine RX 480 Double Dissipation neuerdings GTR. Die uns vorliegende GTR Black Edition mit höherem Takt ist sprichwörtlich „One step ahead the average nerd" – 1.338 MHz sind im BIOS hinterlegt, was auf dem Papier nur minimal unter Sapphires Nitro+ 8GB OC liegt. Schnell zeigt sich, dass die GTR BE in powerintensiven Spielen wie *Anno 2070* den längeren Atem hat, sie kann den Boost auf mindestens 1.320 MHz halten. Das führt zu hoher Lautheit – die XFX-Karte surrt mit maximal 4,6 Sone; weniger als die Nitro+ 8GB OC. Hüben wie drüben lohnt es sich, mittels Wattman-Tool die Spannung zu senken, 1,15 Volt benötigt keine uns vorliegende Karte für ihren werkseitigen Boost.

Asus und MSI verzichten gänzlich auf ein zweites BIOS und setzen stattdessen auf Voreinstellungen in den hauseigenen Programmen Afterburner und GPU Tweak II. Die Strix OC rechnet werkseitig mit 1.310 MHz. Installiert ihr das Tool, wartet das Profil „OC Mode" mit 1.330 MHz und +20W Powerlimit auf euch. Ähnliches bei MSI: Hier gibt's ab Werk 1.303 MHz; das OC-Profil im Afterburner liefert 1.316 MHz Kern- und außerdem 4.050 MHz Speichertakt. Beachtet dazu auch die Tabelle auf S. 109. Mit den BIOS-Einstellungen vermessen und benotet sind die Karten sehr unterschiedlich. Die MSI Gaming X genehmigt sich 180W GPU-TDP und kann daher ihren Boost in jedem Spiel aufrechterhalten. Der starke Dual-Slot-Kühler vollbringt das Wunder und hält die GPU dabei leise auf rund 75 °C – die Lautheit beträgt höchstens 2,2 Sone. Damit liefert MSI die einzige RX 480/8G ab, die einen stabil erhöhten Boost mit geringer Lautheit vereint. Mitbewerber Asus verfolgt andere Ziele: Die GPU-TDP der Strix OC beträgt moderate 130 Watt – die AMD-Referenzkarte ist übrigens auf 110W getrimmt – und die maximale Lüfterdrehzahl 2.100 U/Min. Letztere wird in der Praxis nur erreicht, weil das Temperaturziel auf 65 °C voreingestellt ist. Das führt zu einer maximalen Lautheit von klar hörbaren 4,2 Sone, lässt sich aber bequem mittels Wattman korrigieren – der ausladende Strix-Kühler hat neben dem MSI-Design die größten Reserven für Silent-Ausflüge. Mit 80 °C als Temperaturziel und etwas Undervolting kommt Freude auf. Apropos: Die meisten Hersteller haben ihre Kühler an die durch die Übertaktung gestiegenen Ansprüche angepasst: Bei Asus, Powercolor, Sapphire und XFX nimmt der Radiator Kontakt zu allen Hitzequellen auf, sodass sich die Abwärme gleichmäßig verteilt. Ausgerechnet die leiseste Karte, MSIs Gaming X, verzichtet darauf; hier sorgt eine relativ dünne Metallplatte für die RAM- und VRM-Kühlung – Probleme sind dadurch zwar nicht zu befürchten, aber Asus zeigt, wie man es richtig macht. ❑

FAZIT

GTX 1060 vs. RX 480: Custom Designs
Jetzt steht ihr vor der Qual der Wahl: In der Testtabelle wartet das Aggregat aller Messungen auf euch. 15 Grafikkarten zwischen rund 250 und 330 Euro haben sich versammelt, mit deutlichen Unterschieden bei Leistung, Verbrauch und Lautheit. Gut zu wissen: Sowohl die GTX 1060/6G als auch die RX 480/8G sind für die nahe Zukunft gerüstet – mit einer 4-Gigabyte-Karte müsst ihr hingegen Abstriche machen.



GRAFIKKARTEN
Auszug aus Testtabelle mit 21 Wertungskriterien

Produktname	GTX 1060 Strix OC	GTX 1060 Gaming X 6G	GTX 1060 G1 Gaming 6G
	PC Games TOPPRODUKT Ausgabe 03/2016 2.28	PC Games TOPPRODUKT Ausgabe 03/2016 2.29	
Hersteller/Webseite	Asus (www.asus.com/de)	MSI (http://de.msi.com)	Gigabyte (www.gigabyte.de)
Ca.-Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 330,-/ausreichend	Ca. € 330,-/ausreichend	Ca. € 310,-/ausreichend
Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1478721	www.pcgh.de/preis/1478791	www.pcgh.de/preis/1479045
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Geforce GTX 1060; GP106-400-A1 (16 nm)	Geforce GTX 1060; GP106-400-A1 (16 nm)	Geforce GTX 1060; GP106-400-A1 (16 nm)
2D-Takt GPU/RAM (Spannung)	253/405 MHz (0,625 VGPU)	203/405 MHz (0,625 VGPU)	240/405 MHz (0,625 VGPU)
3D-Basis-/Boosttakt GPU/RAM (Übertaktung)	1.620 (Boost: 1.987+)/4.104 MHz (+16/+2 % OC)	1.569 (Boost: 1.949+)/4.007 MHz (+14/0 % OC)	1.595 (Boost: 1.962+)/4.007 MHz (+15/0 % OC)
Ausstattung (20 %)	**2,25**	**2,30**	**2,33**
Speichermenge/Anbindung	6.144 Megabyte (192 Bit)	6.144 Megabyte (192 Bit)	6.144 Megabyte (192 Bit)
Speicherart/Hersteller	8-Gbps-GDDR5 (Samsung K4G80325FB-HC25)	8-Gbps-GDDR5 (Samsung K4G80325FB-HC25)	8-Gbps-GDDR5 (Samsung K4G80325FB-HC25)
Monitoranschlüsse	2 × Displayport 1.4, 2 × HDMI 2.0b, 1 × DVI-D	3 × Displayport 1.4, 1 × HDMI 2.0b, 1 × DVI-D	3 × Displayport 1.4, 1 × HDMI 2.0b, 1 × DVI-D
Kühlung	Direct CU 3, Dual-Slot, 5 Heatp. (4 × 8, 1 × 6 mm), 3 × 90 mm axial, Korpus bedeckt VRM/RAM; Backplate (ohne Pads)	Twin Frozr VI, Dual-Slot, 3 Heatp. (2 × 6, 1 × 8 mm), 2 × 95 mm axial, VRM-/RAM-Kühlplatte; Backplate (ohne WL-Pads)	Windforce 2x, Dual-Slot, 2 DT-Heatp. à 6 mm, 2 × 90 mm axial, Radiator bedeckt VRMs/RAM; Backplate (ohne Wärmeleitpads)
Software/Tools/Spiele	GPU Tweak II (Tweak-Tool), Treiber, Software	Afterburner & Gaming App (Tweak-Tools), Treiber	Treiber-CD
Handbuch; Garantie	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre
Kabel/Adapter/Beigaben	Kabelbinder (Stoff); Code für World of Warships	Aufkleber	–
Sonstiges	Custom-PCB mit 11,8 cm Höhe; ausgelesene TDP: 156 Watt; Lüfter drehen ab ~57 °C; 2 Lüfteranschlüsse am Heck	Custom-PCB mit 12,7 cm Höhe; ausgelesene TDP: 200 Watt; Lüfter drehen ab ~63 °C	Custom-PCB; ausgelesene TDP: 200 Watt; Lüfter drehen ab ~62 °C; Tuning Tipp: 50 % 3D -> 2,0 Sone Lautheit
Eigenschaften (20 %)	**2,00**	**1,84**	**2,00**
Temperatur GPU (2D-Leerlauf/Spiel/Extremfall)	39/62/62 Grad Celsius	40/66/66 Grad Celsius	38/68/68 Grad Celsius
Lautheit (+PWM) aus 50 cm (2D/Spiel/Extremfall)	0,0 (passiv)/2,4 (46 %)/2,4 (46 %) Sone	0,0 (passiv)/0,7 (42 %)/0,7 (42 %) Sone	0,0 (passiv)/2,4 (55 %)/2,4 (55 %) Sone
Spulenpfeifen/-zirpen (unter Last)	Normal (leises Zirpen in Spielen; Fiepen ab 3-stell. Fps)	Normal (leises Zirpen in Spielen; Fiepen ab 3-stell. Fps)	Normal (leises Zirpen in Spielen; Fiepen ab 3-stell. Fps)
Gemessener Verbrauch 2D/UHD-Video/2 LCDs	8/13/11 Watt	8/13/11 Watt	9/13/10 Watt
Verbrauch *Crysis 3*/*Risen 3*/*Anno 2070*/Maximal	124/132/145/145 Watt (Powertarget: 100 Prozent)	119/130/146/146 Watt (Powertarget: 100 Prozent)	125/137/153/153 Watt (Powertarget: 100 Prozent)
GPU-OC bestanden? (+10/+15/+20 %)	Nein (2.185)/nein (2.285)/nein (2.385 MHz)	Nein (2.145)/nein (2.240)/nein (2.340 MHz)	Nein (2.160)/nein (2.255)/nein (2.355 MHz)
RAM-OC bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (4.515)/ja (4.720)/nein (4.925 MHz)	Ja (4.410)/ja (4.610)/nein (4.810 MHz)	Ja (4.410)/ja (4.610)/nein (4.810 MHz)
Spannungsänderung in Tools möglich?	Zum Testzeitpunkt nur Powerlimit bis 116 % (= 182W)	Zum Testzeitpunkt nur Powerlimit bis 100 % (= 216W)	Zum Testzeitpunkt nur Powerlimit bis 110 % (= 220W)
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	30,0 (PCB: 28,5)/3,5 cm; 1 × 8-Pol (vertikal)	27,7 (PCB: 27,7)/3,5 cm; 1 × 8-Pol (vertikal)	27,9 (PCB: 26,7)/3,5 cm; 1 × 8-Pol (vertikal)
Leistung im PCGH-Index (60 %)	**2,38**	**2,44**	**2,44**
FAZIT	+ Schnellste GTX 1060 + PWM-Anschlüsse + Spannungsmesspunkte − Könnte unter Last wesentlich leiser sein	+ Beinahe unhörbarer Kühler + Hohes Powerlimit (Übertaktungspotenzial) − Relativ hoher Preis	+ Hohes Powerlimit = stabiler Boost + 3 Jahre Garantie − Etwas zu aggressive Belüftung
	Wertung: **2,28**	Wertung: **2,29**	Wertung: **2,33**

GRAFIKKARTEN

Auszug aus Testtabelle
mit 21 Wertungskriterien

Produktname	GTX 1060 AMP!	GTX 1060 Phoenix GS	GTX 1060 Super Jetstream
Hersteller/Webseite	Zotac (www.zotac.com)	Gainward (www.gainward.de)	Palit (www.palit.biz)
Ca.-Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 300,-/befriedigend	Ca. € 310,-/ausreichend	Ca. € 320,-/ausreichend
Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1478147	www.pcgh.de/preis/1478764	www.pcgh.de/preis/1478641
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Geforce GTX 1060; GP106-400-A1 (16 nm)	Geforce GTX 1060; GP106-400-A1 (16 nm)	Geforce GTX 1060; GP106-400-A1 (16 nm)
2D-Takt GPU/RAM (Spannung)	203/405 MHz (0,625 VGPU)	253/405 MHz (0,625 VGPU)	253/405 MHz (0,625 VGPU)
3D-Basis-/Boosttakt GPU/RAM (Übertaktung)	1.557 (Boost: 1.848+)/4.007 MHz (+8/0 % OC)	1.620 (Boost: 1.860+)/4.007 MHz (+9/0 % OC)	1.620 (Boost: 1.860+)/4.007 MHz (+9/0 % OC)
Ausstattung (20 %)	**2,33**	**2,38**	**2,48**
Speichermenge/Anbindung	6.144 Megabyte (192 Bit)	6.144 Megabyte (192 Bit)	6.144 Megabyte (192 Bit)
Speicherart/Hersteller	8-Gbps-GDDR5 (Samsung K4G80325FB-HC25)	8-Gbps-GDDR5 (Samsung K4G80325FB-HC25)	8-Gbps-GDDR5 (Samsung K4G80325FB-HC25)
Monitoranschlüsse	3 × Displayport 1.4, 1 × HDMI 2.0b, 1 × DVI-D	3 × Displayport 1.4, 1 × HDMI 2.0b, 1 × DVI-D	3 × Displayport 1.4, 1 × HDMI 2.0b, 1 × DVI-D
Kühlung	Eigendesign, Dual-Slot, 2 Heatp. à 8 mm, 2 × 90 mm axial, Korpus bedeckt RAM; verschraubter VRM-Kühler	Eigendesign, Triple-Slot, 4 Heatpipes à 6 mm, 2 × 95 mm axial, Radiator bedeckt VRMs/RAM; Backplate (ohne Pads)	Jetstream, Triple-Slot, 4 Heatpipes à 6 mm), 2 × 95 mm axial, Radiator bedeckt VRMs/RAM; Backplate (ohne Pads)
Software/Tools/Spiele	Firestorm (Tweak-Tool), Treiber	Expertool II (Tweak-Tool), Treiber	Thunder Master (Tweak-Tool), Treiber
Handbuch; Garantie	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre (5 nach Reg. bei Zotac)	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre
Kabel/Adapter/Beigaben	1 × Strom: 2×Molex-auf-6-Pol	1 × Strom: 2×Molex-auf-6-Pol	1 × Strom: 2×Molex-auf-6-Pol
Sonstiges	Ausgelesene TDP: 120 Watt; Lüfter drehen ab ~59 °C; Tuning Tipp: 40 % 3D -> 0,8 Sone Lautheit	Custom-PCB mit Spannungsmesspunkten am Heck; ausgelesene TDP: 120 Watt; Lüfter drehen ab ~57 °C	Custom-PCB mit Spannungsmesspunkten am Heck; ausgelesene TDP: 120 Watt; Lüfter drehen ab ~57 °C
Eigenschaften (20 %)	**1,80**	**1,94**	**1,94**
Temperatur GPU (2D-Leerlauf/Spiel/Extremfall)	40/74/74 Grad Celsius	41/71/71 Grad Celsius	41/72/72 Grad Celsius
Lautheit (+PWM) aus 50 cm (2D/Spiel/Extremfall)	0,0 (passiv)/1,0 (43 %)/1,0 (43 %) Sone	0,0 (passiv)/1,4 (46 %)/1,4 (46 %) Sone	0,0 (passiv)/1,3 (49 %)/1,3 (49 %) Sone
Spulenpfeifen/-zirpen (unter Last)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)
Gemessener Verbrauch 2D/UHD-Video/2 LCDs	9/14/9,5 Watt	6/10/7 Watt	6/10/7 Watt
Verbrauch *Crysis 3*/*Risen 3*/*Anno 2070*/Maximal	121/121/121/123 Watt (Powertarget: 100 Prozent)	120/124/124/125 Watt (Powertarget: 100 Prozent)	120/123/123/125 Watt (Powertarget: 100 Prozent)
GPU-OC bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (2.035)/nein (2.125)/nein (2.220 MHz)	Ja (2.045)/nein (2.140)/nein (2.230 MHz)	Ja (2.045)/nein (2.140)/nein (2.230 MHz)
RAM-OC bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (4.410)/ja (4.610)/nein (4.810 MHz)	Ja (4.410)/ja (4.610)/ja (4.810 MHz)	Ja (4.410)/ja (4.610)/ja (4.810 MHz)
Spannungsänderung in Tools möglich?	Zum Testzeitpunkt nur Powerlimit bis 116 % (= 140W)	Zum Testzeitpunkt nur Powerlimit bis 116 % (= 140W)	Zum Testzeitpunkt nur Powerlimit bis 116 % (= 140W)
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	21,1 (PCB: 17,5)/3,4 cm; 1 × 6-Pol (vertikal)	24,6 (PCB: 24,0)/4,8 cm; 1 × 6-Pol (vertikal)	24,8 (PCB: 24,0)/4,8 cm; 1 × 6-Pol (vertikal)
Leistung im PCGH-Index (60 %)	**2,50**	**2,47**	**2,47**
FAZIT	+ Kompakt & leise + Garantiedauer nach Registrierung − Geringe Übertaktung	+ Leiser Kühler mit Reserven + 3 Jahre Garantie − Große Ausmaße (Triple-Slot)	+ Leiser Kühler mit Reserven + Energieeffizienz − Große Ausmaße (Triple-Slot)
	Wertung: **2,33**	Wertung: **2,35**	Wertung: **2,37**

GRAFIKKARTEN

Auszug aus Testtabelle
mit 21 Wertungskriterien

Produktname	GTX 1060 SC Gaming	RX 480 Gaming X 8G	GTX 1060 6GB Founders Edition
Hersteller/Webseite	EVGA (de.evga.com)	MSI (http://de.msi.com)	Nvidia (www.nvidia.de)
Ca.-Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 290,-/befriedigend	Ca. € 320,-/befriedigend	Ca. € 320,-/ausreichend
Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1479077	www.pcgh.de/preis/1473074	nvidia.de/object/geforce-desktop-graphics-cards-de.html
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Geforce GTX 1060; GP106-400-A1 (16 nm)	Radeon RX 480; Polaris 10 XT (14 nm)	Geforce GTX 1060; GP106-400-A1 (16 nm)
2D-Takt GPU/RAM (Spannung)	253/405 MHz (0,625 VGPU)	~300/300 MHz (0,800 VGPU)	139/405 MHz (0,625 VGPU)
3D-Basis-/Boosttakt GPU/RAM (Übertaktung)	1.607 (Boost: 1.898+)/4.007 MHz (+11/0 % OC)	1.303 (Boost: 1.303)/4.000 MHz (+14/0 % OC)	1.506 (Boost: 1.772+)/4.007 MHz (kein OC)
Ausstattung (20 %)	**2,50**	**2,15**	**2,35**
Speichermenge/Anbindung	6.144 Megabyte (192 Bit)	8.192 Megabyte (256 Bit)	6.144 Megabyte (192 Bit)
Speicherart/Hersteller	8-Gbps-GDDR5 (Samsung K4G80325FB-HC25)	8-Gbps-GDDR5 (Samsung K4G80325FB-HC25; 1,5V)	8-Gbps-GDDR5 (Samsung K4G80325FB-HC25)
Monitoranschlüsse	3 × Displayport 1.4, 1 × HDMI 2.0b, 1 × DVI-D	2 × Displayport 1.4, 2 × HDMI 2.0b, 1 × DVI-D	3 × Displayport 1.4, 1 × HDMI 2.0b, 1 × DVI-D
Kühlung	ACX 2.0, Dual-Slot, 2 Heatpipes à 6 mm, 1 × 90 mm axial, keine VRM-/RAM-Kühler	Twin Frozr VI, Dual-Slot, 3 Heatp. (1 × 8 mm, 2 × 6 mm), 2 × 95 mm axial, VRM-/RAM-Kühlplatte; Backplate (ohne Pads)	Referenzdesign (Direct Heat Exhaust), Dual-Slot, Vollverschalung inklusive 1 × 65 mm Radiallüfter
Software/Tools/Spiele	Precision X OC (Tweak-Tool), Treiber	Afterburner & MSI Gaming App, Treiber	–
Handbuch; Garantie	Gedruckt (deutsch); 3 Jahre (-KR-Suffix)	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre	3 Jahre laut Nvidia
Kabel/Adapter/Beigaben	2×Molex-auf-6-Pol-Strom; Poster & Aufkleber	–	–
Sonstiges	PCB-Referenznachbau; ausgelesene TDP: 120 Watt; Lüfter dreht immer; Tuning-Tipp: 50 % PWM: 1,3 Sone	Custom-PCB mit 11,2 cm Höhe (6 GPU-Phasen); GPU-TDP 180W, Temp-Target 73 °C, kein Dual-BIOS	Referenzplatine; ausgelesene TDP: 120 Watt; Lüfter dreht immer; Karte nur im Nvidia-Shop erhältlich
Eigenschaften (20 %)	**2,11**	**2,21**	**2,05**
Temperatur GPU (2D-Leerlauf/Spiel/Extremfall)	30/68/68 Grad Celsius	46/74/76 Grad Celsius	31/73/73 Grad Celsius
Lautheit (+PWM) aus 50 cm (2D/Spiel/Extremfall)	0,9 (45 %)/2,5 (61 %)/2,5 (61 %) Sone	0,0 (passiv)/2,2 (41 %)/2,4 (42 %) Sone	0,5 (28 %)/2,4 (62 %)/2,4 (62 %) Sone
Spulenpfeifen/-zirpen (unter Last)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Normal (leises Zirpen in Spielen; Fiepen ab 3-stell. Fps)	Normal (leises Zirpen in Spielen; Fiepen ab 3-stell. Fps)
Gemessener Verbrauch 2D/UHD-Video/2 LCDs	6/8,5/7 Watt	18/59/43 Watt	6,5/10/8 Watt
Verbrauch *Crysis 3*/*Risen 3*/*Anno 2070*/Maximal	115/122/122/125 Watt (Powertarget: 100 Prozent)	187/190/209/225 Watt (Powertune: Standard)	116/119/120/120 Watt (Powertarget: 100 Prozent)
GPU-OC bestanden? (+10/+15/+20 %)	Nein (2.090)/nein (2.185)/nein (2.280 MHz)	Nein (1.435)/nein (1.500)/nein (1.565 MHz)	Ja (1.950)/ja (2.040)/nein (2.125 MHz)
RAM-OC bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (4.410)/ja (4.610)/nein (4.810 MHz)	Ja (4.400)/nein (4.600)/nein (4.800 MHz)	Ja (4.410)/ja (4.610)/nein (4.810 MHz)
Spannungsänderung in Tools möglich?	Zum Testzeitpunkt nur Powerlimit bis 116 % (= 140W)	Ja (GPU/RAM-Ctlr. bis 1,175 Volt), Powerlimit bis +50 %	Zum Testzeitpunkt nur Powerlimit bis 116 % (= 140W)
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	18,2 (PCB: 17,3)/3,5 cm; 1 × 6-Pol (vertikal)	27,5 (PCB 26,7)/3,5 cm; 1 × 8-Pol (vertikal)	25,0 (PCB: 17,3)/3,5 cm; 1 × 6-Pol (vertikal)
Leistung im PCGH-Index (60 %)	**2,47**	**2,61**	**2,60**
FAZIT	+ Hohe Energieeffizienz + Kompakte Ausmaße − Lüfter dreht auch im Leerlauf	+ Leiseste RX 480 am Markt + Kann ihren Boost auf 1,3 GHz halten − Relativ hohe Leistungsaufnahme	+ Wärme wird aus dem Gehäuse gepresst. + Energieeffizienz − Relativ teuer
	Wertung: **2,40**	Wertung: **2,44**	Wertung: **2,44**

GRAFIKKARTEN
Auszug aus Testtabelle
mit 21 Wertungskriterien

			
Produktname	**GTX 1060 Gaming**	**RX 480 Strix OC**	**RX 480 Nitro+ OC 8GB**
Hersteller/Webseite	EVGA (de.evga.com)	Asus (www.asus.com/de)	Sapphire (www.sapphiretech.com)
Ca.-Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 280,-/befriedigend	Ca. € 320,-/befriedigend	Ca. € 320,-/befriedigend
Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1479076	www.pcgh.de/preis/1479631	www.pcgh.de/preis/1477778
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Geforce GTX 1060; GP106-400-A1 (16 nm)	Radeon RX 480; Polaris 10 XT (14 nm)	Radeon RX 480; Polaris 10 XT (14 nm)
2D-Takt GPU/RAM (Spannung)	139/405 MHz (0,625 VGPU)	~300/300 MHz (0,800 VGPU)	~300/300 MHz (0,825 VGPU)
3D-Basis-/Boosttakt GPU/RAM (Übertaktung)	1.506 (Boost: 1.785+)/4.007 MHz (+4/0 % OC)	1.260+ (Boost: 1.310)/4.000 MHz (+11/0 % OC)	1.300+ (max. Boost: 1.342)/4.000 MHz (+14/0 % OC)
Ausstattung (20 %)	**2,50**	**2,20**	**2,15**
Speichermenge/Anbindung	6.144 Megabyte (192 Bit)	8.192 Megabyte (256 Bit)	8.192 Megabyte (256 Bit)
Speicherart/Hersteller	8-Gbps-GDDR5 (Samsung K4G80325FB-HC25)	8-Gbps-GDDR5 (Samsung K4G80325FB-HC25; 1,5V)	8-Gbps-GDDR5 (Samsung K4G80325FB-HC25; 1,5V)
Monitoranschlüsse	3 × Displayport 1.4, 1 × HDMI 2.0b, 1 × DVI-D	2 × Displayport 1.4, 2 × HDMI 2.0b, 1 × DVI-D	2 × Displayport 1.4, 2 × HDMI 2.0b, 1 × DVI-D
Kühlung	ACX 2.0, Dual-Slot, lackierter Aluminium-Radiator ohne Heatpipes, 1 × 90 mm axial, keine VRM-/RAM-Kühler	Direct CU 3, Dual-Slot, 5 DT-HP (4 × 8, 1 × 6 mm), 3 × 90 mm axial, Korpus bedeckt VRMs (RAM: blank); Backplate (o. Pads)	Dual-X, Dual-Slot, 3 Heatp. (2 × 10, 1 × 8 mm), 2 × 95 mm axial, Korpus bedeckt VRMs & RAM; Backplate inkl. Wärmeleitpad
Software/Tools/Spiele	Precision X OC (Tweak-Tool), Treiber	GPU Tweak II (Tweak-Tool), Treiber, Software	Treiber
Handbuch; Garantie	Gedruckt (deutsch); 3 Jahre (-KR-Suffix)	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre
Kabel/Adapter/Beigaben	2×Molex-auf-6-Pol-Strom; Poster & Aufkleber	Kabelbinder (Stoff); Code für World of Warships	Einladung zum „Sapphire Select"-Club (für Support)
Sonstiges	PCB-Referenznachbau; ausgelesene TDP: 120 Watt; Lüfter dreht immer	Custom-PCB (7+1 VRMs), Spannungsmesspunkte; 2 Lüfteranschlüsse am Heck; Lüfter drehen ab ~55 °C; TT 65 °C	Custom-PCB (11 cm Höhe) mit Dual-BIOS: Boost (1.342 MHz) & Quiet (1.266 MHz); 6 GPU-VRMs, LED-Schalter
Eigenschaften (20 %)	**2,19**	**2,28**	**2,46**
Temperatur GPU (2D-Leerlauf/Spiel/Extremfall)	31/82/83 Grad Celsius	47/65/66 Grad Celsius	51/77/81 Grad Celsius
Lautheit (+PWM) aus 50 cm (2D/Spiel/Extremfall)	1,1 (47 %)/3,2 (67 %)/3,3 (68 %) Sone	0,0 (passiv)/4,2 (52 %)/4,2 (52 %) Sone	0,0/5,4/6,6 Sone (Boost) – 0,0/4,6/4,8 Sone (Quiet)
Spulenpfeifen/-zirpen (unter Last)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Normal (leises Zirpen in Spielen; Fiepen ab 3-stell. Fps)	Normal (leises Zirpen in Spielen; Fiepen ab 3-stell. Fps)
Gemessener Verbrauch 2D/UHD-Video/2 LCDs	6/9/7 Watt	18/60/42 Watt	14/58/38 Watt (Quiet BIOS idle: 13 Watt)
Verbrauch *Crysis 3*/*Risen 3*/*Anno 2070*/Maximal	114/121/120/124 Watt (Powertarget: 100 Prozent)	178/179/178/180 Watt (Powertune: Standard)	208/211/215/230 (Boost) – 183/185/206/220 Watt (Quiet)
GPU-OC bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (1.965)/ja (2.055)/nein (2.140 MHz)	Ja (1.385)/nein (1.450)/nein (1.510 MHz)	Nein (1.395)/nein (1.460)/nein (1.525 MHz)
RAM-OC bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (4.410)/ja (4.610)/nein (4.810 MHz)	Ja (4.400)/nein (4.600)/nein (4.800 MHz)	Ja (4.400)/nein (4.600)/nein (4.800 MHz)
Spannungsänderung in Tools möglich?	Zum Testzeitpunkt nur Powerlimit bis 116 % (= 140W)	Ja (GPU/RAM-Ctlr. bis 1,15 Volt), Powerlimit bis +50 %	Ja (GPU/RAM-Ctlr. bis 1,15 Volt), Powerlimit bis +50 %
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	18,2 (PCB: 17,3)/3,5 cm; 1 × 6-Pol (vertikal)	30,0 (PCB 28,5)/3,5 cm; 1 × 8-Pol (vertikal)	24,0 (PCB 24,0)/3,5 cm; 1 × 8-Pol (horizontal)
Leistung im PCGH-Index (60 %)	**2,53**	**2,67**	**2,64**
FAZIT	+ Günstiger & schneller als Founders Edition − Schwacher Kühler − Lüfter dreht auch im Leerlauf	+ PWM-Anschlüsse + Spannungsmesspunkte + Potenziell der beste Kühler im Feld, … − … allerdings zu aggressiv belüftet	+ Mit Boost-BIOS schnellste RX 480 + Zwei Betriebsmodi: Boost/Quiet, … − … allerdings sind beide laut.
	Wertung: **2,46**	Wertung: **2,50**	Wertung: **2,51**

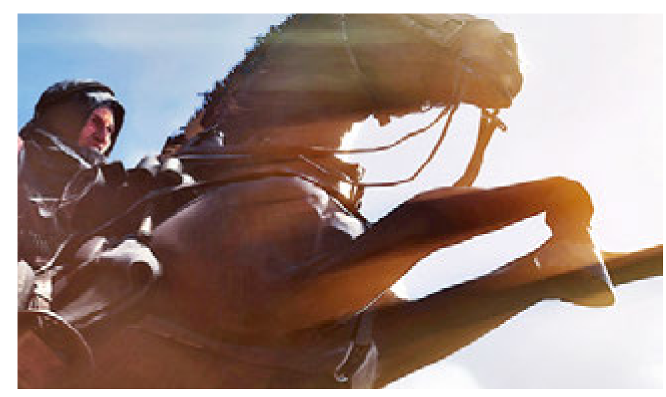
GRAFIKKARTEN
Auszug aus Testtabelle
mit 21 Wertungskriterien

			
Produktname	**RX 480 Red Devil**	**RX 480 GTR Black Edition**	**RX 480 Nitro+ OC 4GB**
Hersteller/Webseite	Powercolor (www.powercolor.com/de)	XFX (xfxforce.com/de)	Sapphire (www.sapphiretech.com)
Ca.-Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 300,-/befriedigend	Ca. € 320,-/befriedigend	Ca. € 250,-/befriedigend
Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1480295	www.pcgh.de/preis/1485555	www.pcgh.de/preis/1477762
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Radeon RX 480; Polaris 10 XT (14 nm)	Radeon RX 480; Polaris 10 XT (14 nm)	Radeon RX 480; Polaris 10 XT (14 nm)
2D-Takt GPU/RAM (Spannung)	~300/300 MHz (0,8313 VGPU)	~312-347/300 MHz (0,800 VGPU)	~300/300 MHz (0,825 VGPU)
3D-Basis-/Boosttakt GPU/RAM (Übertaktung)	1.190+ (Boost: 1.330)/4.000 MHz (+4/0 % OC)	1.320+ (Boost: 1.338)/4.000 MHz (+16/0 % OC)	1.306 (max. Boost: 1.306)/3.500 MHz (+13/0 % OC)
Ausstattung (20 %)	**2,53**	**2,43**	**2,35**
Speichermenge/Anbindung	8.192 Megabyte (256 Bit)	8.192 Megabyte (256 Bit)	4.096 Megabyte (256 Bit)
Speicherart/Hersteller	8-Gbps-GDDR5 (Samsung K4G80325FB-HC25; 1,5V)	8-Gbps-GDDR5 (Samsung K4G80325FB-HC25; 1,5V)	7-Gbps-GDDR5 (SK-Hynix H5GC4H24AJR-R0C; 1,5V)
Monitoranschlüsse	3 × Displayport 1.4, 1 × HDMI 2.0b, 1 × DVI-D	3 × Displayport 1.4, 1 × HDMI 2.0b, 1 × DVI-D	2 × Displayport 1.4, 2 × HDMI 2.0b, 1 × DVI-D
Kühlung	Eigendesign, Dual-Slot, 4 HP (2 × 8, 2 × 6 mm) mm, 3 × 75 mm axial, Korpus bedeckt VRMs & RAM; Backplate (o. Pads)	Ghost 4.0, Dual-Slot, 4 Heatpipes à 6 mm, 2 × 85 mm axial, Korpus bedeckt VRMs, Platte für RAM; Backplate (o. Pads)	Dual-X, Dual-Slot, 3 Heatp. (2 × 10, 1 × 8 mm), 2 × 95 mm axial, Korpus bedeckt VRMs & RAM; Backplate inkl. Wärmeleitpad
Software/Tools/Spiele	Treiber	Treiber	Treiber
Handbuch; Garantie	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre (5 für die Lüfter)	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre
Kabel/Adapter/Beigaben	"Devilclub"-Einladung (für Support, BIOS-Updates etc.)	1 × Strom: 2×6-auf-8-Pol	Einladung zum "Sapphire Select"-Club (für Support)
Sonstiges	Custom-PCB (6+1 VRMs) mit Dual-BIOS: OC (1.330) & Silent (1.279 MHz); keine LEDs; Lüfter drehen ab ~62 °C; TT 80 °C	Custom-PCB mit 6+2 Phasen und Dual-BIOS-Schalter; herausnehmbare Lüfter; Temp-Target 70 °C	Custom-PCB (11 cm Höhe) mit Dual-BIOS: Boost (1.306 MHz) & Quiet (1.266 MHz); 5 GPU-VRMs, LED-Schalter
Eigenschaften (20 %)	**2,08**	**2,41**	**2,40**
Temperatur GPU (2D-Leerlauf/Spiel/Extremfall)	50/80/80 Grad Celsius	50/77/81 Grad Celsius	51/76/78 Grad Celsius
Lautheit (+PWM) aus 50 cm (2D/Spiel/Extremfall)	0,0/2,3/2,3 Sone (OC) – 0,0/2,0/2,0 Sone (Silent)	0,0 (passiv)/4,6 (59 %)/4,7 (60 %) Sone	0,0/4,2/5,0 Sone (Boost) – 0,0/2,8/3,0 Sone (Quiet)
Spulenpfeifen/-zirpen (unter Last)	Normal (leises Zirpen in Spielen; Fiepen ab 3-stell. Fps)	Normal (leises Zirpen in Spielen; Fiepen ab 3-stell. Fps)	Normal (leises Zirpen in Spielen; Fiepen ab 3-stell. Fps)
Gemessener Verbrauch 2D/UHD-Video/2 LCDs	18/74/47 Watt	17/62/42 Watt	14/52/36 Watt (Quiet BIOS Leerlauf: 13 Watt)
Verbrauch *Crysis 3*/*Risen 3*/*Anno 2070*/Maximal	198/199/198/200 Watt (OC) – 198/199/198/199 Watt (Silent)	188/190/190/203 Watt (Powertune: Standard)	178/183/207/220 (Boost) – 159/161/181/216 Watt (Quiet)
GPU-OC bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (1.310)/ja (1.370)/nein (1.430 MHz)	Nein (1.450)/nein (1.520)/nein (1.585 MHz)	Nein (1.435)/nein (1.500)/nein (1.565 MHz)
RAM-OC bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (4.400)/nein (4.600)/nein (4.800 MHz)	Ja (4.400)/nein (4.600)/nein (4.800 MHz)	Ja (3.850)/ja (4.025)/nein (4.200 MHz)
Spannungsänderung in Tools möglich?	Ja (GPU/RAM-Ctlr. bis 1,175 Volt), Powerlimit bis +5 (!) %	Ja (GPU/RAM-Ctlr. bis 1,15 Volt), Powerlimit bis +50 %	Ja (GPU/RAM-Ctlr. bis 1,15 Volt), Powerlimit bis +50 %
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	30,0 (PCB 24,0)/3,5 cm; 1 × 8-Pol (vertikal)	28,4 (PCB 26,6)/3,5 cm; 1 × 8-Pol (vertikal)	24,0 (PCB 24,0)/3,5 cm; 1 × 8-Pol (horizontal)
Leistung im PCGH-Index (60 %)	**2,71**	**2,64**	**2,76**
FAZIT	+ Leiser Kühler + Zwei Betriebsmodi: OC/Silent − Kann ihren Boost nicht halten	+ Hoher Boost + Guter Kühler für GPU und Wandler, … − … allerdings ab Werk deutlich zu laut	+ Zwei Betriebsmodi per BIOS: Boost/Quiet + LED per Knopfdruck an-/abschaltbar − Nur mit Quiet-BIOS relativ leise
	Wertung: **2,54**	Wertung: **2,55**	Wertung: **2,61**

Im nächsten Heft

❑ Test

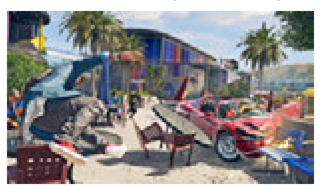
Battlefield 1



Mit der Entscheidung, das neue *Battlefield* in ein Erster-Weltkriegs-Szenario zu packen, haben Entwickler Dice und Publisher Electronic Arts Mut bewiesen. Wir verraten, ob das Experiment gelungen ist.

❑ **Aktuell**

Watch Dogs 2 | Hip und hop, aber auch top? Wir machen den Check mit einer fast fertigen Fassung.



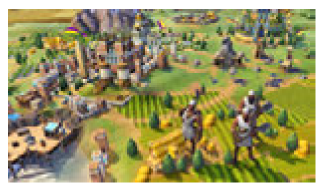
❑ **Test**

Mafia 3 | Tolle Story, wenig Spiel? Soviel Open-World-Action steckt im dritten Serien-Ableger.



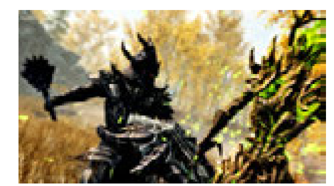
❑ **Test**

Civilization 6 | Zug um Zug zum Erfolg: Das neue Civ erfreut die PC-Games-Redaktionsstrategen.



❑ **Test**

TES 5: Skyrim – Special Edition | Wir wagen einen Ausflug ins überarbeitete Himmelsrand.



PC Games 11/16 erscheint am 26. Oktober!

Vorab-Infos ab 22. Oktober auf www.pcgames.de!

VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN PC GAMES:
DAS SCHWARZE AUGE: SATINAVS KETTEN



Ein tolles Adventure mit einer spannenden Fantasy-Lizenz: Das ist *Satinavs Ketten* – eine Muss für Fans von *Das Schwarze Auge*. Der Titel sahnte in der PC Games 07/12 eine satte 83er Wertung ab.

*Alle Themen ohne Gewähr



computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Rainer Rosenbusch, Hans Ippisch

Chefredakteur Print/Online Wolfgang Fischer (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Leitender Redakteur Online David Bergmann
Redaktion Peter Bathge, Matthias Dammes, Christian Dörre, Max Falkenstern, Marc Carsten Hatke, Maik Koch, Sascha Lohmüller, Matti Sandqvist, Lukas Schmid, Felix Schütz, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Roland Austinat, Marco Cabibbo, Thomas Eder, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Stephan Petersen, Rainer Rosshirt, Carsten Spille, Raffael Vötter
Redaktion Hardware Philipp Reuther, Frank Stöwer
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Heidi Schmidt, Christina Tittus
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Hansgeorg Hafner, Monika Jäger, Jasmin Sen-Kunoth
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Sebastian Bienert © Bethesda
Video Unit Simon Fistrich (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Oliver Nitzsche, Dominik Pache, Michael Schraut, Alexander Wadenstorfer

Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Jörg Gleichmar

www.pcgames.de
Head of Online Christian Müller
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, Ruben Engelmann, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Verantwortlich für den Anzeigenteil Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Print
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Anne Müller Tel. +49 911 2872-251; anne.mueller@computec.de
Judith Gratias-Klamt Tel. +49 911 2872-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Anzeigenberatung Online Weischer Online GmbH
Elbberg 7, 22767 Hamburg
Tel.: +49 40 809058-2239
Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 29 vom 01.01.2016

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, PLAY 4, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, MAKING GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH

EXTENDED 10/16

SPECIAL Seite 116

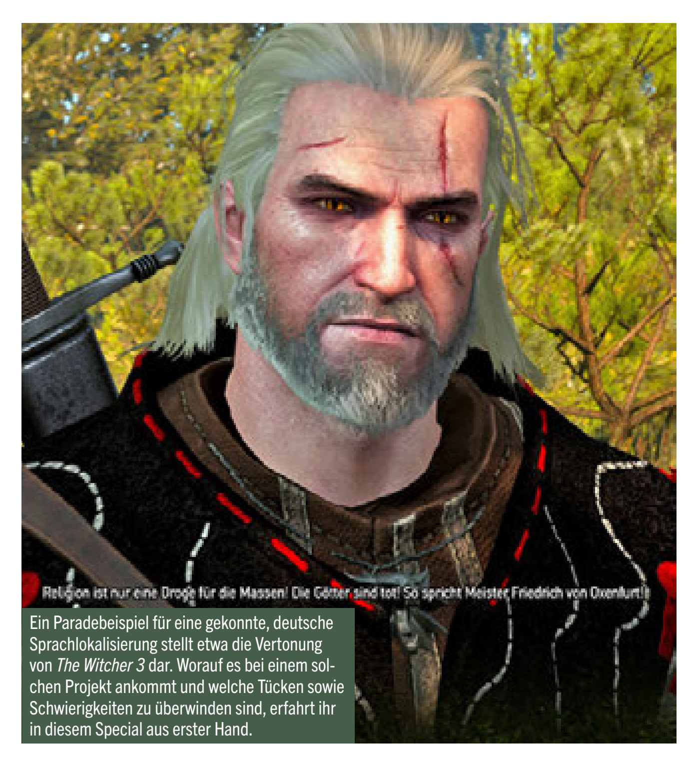
FASZINATION FORZA



Seit 2005 zählt die Rennserie aus dem Hause Microsoft zu den erfolgreichsten Motorsportspielen für den PC und für die Xbox-Konsolen. In unserem ausführlichen Special geben wir euch einen interessanten Einblick zur Entstehungsgeschichte der Spielreihe.

SPECIAL Seite 122

SPIELE-LOKALISIERUNG



Ein Paradebeispiel für eine gekonnte, deutsche Sprachlokalisierung stellt etwa die Vertonung von *The Witcher 3* dar. Worauf es bei einem solchen Projekt ankommt und welche Tücken sowie Schwierigkeiten zu überwinden sind, erfahrt ihr in diesem Special aus erster Hand.

SPECIAL Seite 126

PROPAGANDASPIELE



Redakteur Peter Bathge hat sich eingehend mit der Frage beschäftigt, wie sich Industrie, Politik, Militär und andere Organisationen die Wirkung von Videospielen für ihre eigenen Zwecke zunutze machen. Seinen Erfahrungsbericht lest ihr in diesem ausführlichen Special.

DIE RACING-IKONE IM WANDEL DER ZEIT

Faszination Forza



In den Rennen gehen die verschiedensten Fahrzeuge an den Start, hier etwa ein Lancia, ein Mercedes-Benz und ein legendärer Ford Capri.

Forza Motorsport 6, Xbox One

Von: Thomas Eder

Vom Start an auf der Überholspur: Darum fährt die *Forza*-Reihe ganz vorne mit!

2001, im Jahr der Veröffentlichung der Ur-Xbox, gründete man bei Microsoft direkt vor der Haustür in Redmond das Spielestudio Turn 10. Dort sollte ein realistisches Rennspiel entstehen, um das mit *Project Gotham Racing* bereits sehr gut besetzte Rennspielportfolio der neuen Konsole weiter abzurunden. *PGR* hatte als Launch-Titel bereits eine klasse Optik, abwechslungsreiche Strecken und lizenzierte Autos samt ansprechendem Fahrverhalten, aber das neue Spiel sollte mehr bieten: Mehr Autos, mehr Tuning- und Setup-Möglichkeiten, echte Rennstrecken und vor allem sollte sich das Fahren glaubhaft anfühlen. Vier Jahre dauerte es, bis das ambitionierte Projekt im Jahre 2005 abgeschlossen war und im Mai weltweit unter dem Titel *Forza Motorsport* veröffentlicht wurde. Die Kritiken und Verkaufszahlen sprachen für sich und über zehn Jahre später ist die Marke *Forza* für jeden Gamer mit Benzin im Blut ein fester Begriff. Für viele Rennsportfreunde war die Reihe lange Zeit ein Kaufgrund für die Microsoft-Konsole, seit *Forza Motorsport 6: Apex* (Test in dieser Ausgabe!) darf auch auf Windows-PCs der Leidenschaft fürs Auto und fürs Fahren gefrönt werden.

FORZA MOTORSPORT – AUS DEM NICHTS AN DIE POLE POSITION

Als *Forza Motorsport* 2005 für die erste Xbox veröffentlicht wurde, war das Genre auf der Plattform mittlerweile bestens besetzt – selbst eine Reihe guter Rennspiele mit realistischem Ansatz waren neben Hits wie *Project Gotham Racing 2* und *Rallisport Challenge 2* bereits erhältlich. Dennoch schaffte es *Forza Motorsport*, sich zu etablieren und die Lust der Fans auf einen Nachfolger für die 2005 auf den Markt gebrachte Xbox 360 zu wecken. Zwei Jahre später war's mit *Forza Motorsport 2* so weit, das mit zahlreichen neuen Features und edler Technik den guten Ruf der Reihe weiter festigte. Und so ging es weiter – neue, stets verbesserte und umfangreichere *Forza*-Titel wurden veröffentlicht, die realistische *Motorsport*-Reihe wurde durch die spaßorientierten *Horizon*-Ableger spektakulär erweitert. Doch was ist es, das die Faszination der

Die Nordschleife kann neuerdings sogar bei Regen und in der Nacht gefahren werden. Vorsicht, Aquaplaning!

Forza Motorsport 6, Xbox One

Die Stadtstrecke sieht einfach fantastisch aus und hat darüber hinaus auch fahrerisch einiges zu bieten.

Forza Motorsport 6, Xbox One

Forza-Spiele ausmacht? Die Autos oder Strecken? Der Umfang oder die Liebe zum Detail? Die Spieltiefe und Einsteigerfreundlichkeit? Es ist die fein abgeschmeckte Mischung all dieser Faktoren, die zudem seit jeher mit edelster Technik serviert wird. Auf den folgenden Seiten werfen wir einen Blick auf das Rezept und vor allem dessen Zutaten, mit denen uns Microsoft und Turn 10 seit über elf Jahren virtuellen Fahrspaß auf höchstem Niveau erleben lässt.

DIE STARS IN FORZA: AUTOS, AUTOS UND AUTOS

Vom ersten Teil an hatte die *Forza*-Serie ein bestechendes und umfangreiches Angebot an Fahrzeugen und Modellen verschiedenster Marken zu bieten. Dies wuchs im Lauf der Jahre auf jeder Konsolengeneration stets an: Im aktuellen *Forza Motorsport 6* sind es derzeit circa 460 Vehikel – Anzahl dank steter DLCs steigend. Auf die Qualität wurde seit jeher geachtet, unter den Wagen findet sich alles, was man sich als Autoliebhaber so wünschen kann: Sportwagen, Kompaktflitzer, Klassiker, SUVs und Geländefahrzeuge, Rennwagen verschiedenster Klassen von der legendären Gruppe B bis hin zur Formel 1, abgefahrene Showfahrzeuge sowie ausreichend viele Vertreter aus dem alltäglichen Straßenbild. Ferrari, Lamborghini, Porsche (als DLC-Paket mit eigener Kampagne), McLaren, Aston Martin, Pagani, BMW, Mercedes, Audi, VW, Opel, Ford, Nissan, Toyota, Dodge und Volvo sind nur ein Bruchteil der Hersteller, deren Fahrzeuge in *Forza Motorsport* gefahren, getunt und dank des Schadensmodells auch lädiert werden können. Die Autos sehen ihren realen Vorbildern dabei nicht nur sehr ähnlich, sie klingen auch so und sie fühlen sich auf der Strecke so an. Der Spieler kann sich nach Herzenslust an seinen Schätzchen austoben – sowohl technisch als auch optisch. Im Upgrade-Shop stehen verschiedenste Tuning-Teile zur Auswahl: von Reifen und Felgen über Ansaugbrücken und Ladeluftkühler bis hin zu alternativen Verspoilerungen oder gar komplett neuen Motorisierungen

HISTORIA FORZA

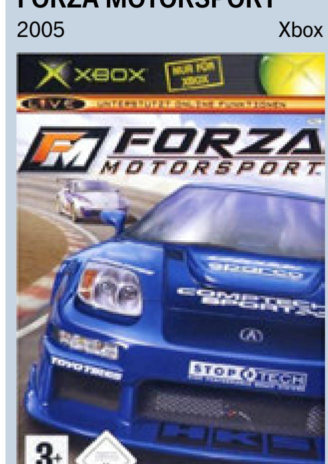
Die Chronologie der *Motorsport*- und *Horizon*-Reihen.

Mittlerweile sind sieben *Forza*-Teile veröffentlicht worden, *Forza Horizon 3* erscheint am 27. September 2016.



FORZA MOTORSPORT

2005 Xbox





FORZA MOTORSPORT 2

2007 Xbox 360

FORZA MOTORSPORT 3

2009 Xbox 360



FORZA HORIZON – DAS ANDERE GESICHT DER FORZA-REIHE

Spektakuläre Open-World-Action und eine fetzige Präsentation? *Forza* kann auch das! Seit 2012 erschienen neben der *Forza Motorsport*-Reihe auch regelmäßig Vertreter der *Horizon*-Serie, die bewährte Technik in einem anderen Ansatz präsentieren.

Mit *Forza Horizon* wurde im Jahr 2012 für die Xbox 360 ein *Forza*-Ableger mit völlig neuem Ansatz veröffentlicht. Dieser wurde vom Londoner Entwicklerstudio Playground Games in Zusammenarbeit mit – vielmehr unter Aufsicht – von Turn 10, den Machern der *Forza*-Reihe entwickelt, unter der Führung von Creative Director Dan Greenawalt. Statt Rennstrecken konnte erstmals eine zusammenhängende offene Spielwelt inklusive vieler Racing-Herausforderungen erkundet werden: Drift- und Showevents, irre Querfeldeinrennen, Duelle gegen Rivalen, das Sammeln von Prestige-Punkten, eine abzuarbeitende Fahrspaßliste und Scheunenfunde aufzustöbern ist nur ein kleiner Teil der Aufgaben, die den Spieler in der *Horizon*-Reihe erwarten. Enthalten sind viele der beliebtesten Fahrzeuge aus der *Motorsport*-Serie, die ebenso modifiziert und justiert werden können. Zudem gibt es in der offenen Spielwelt, in der seit dem zweiten *Horizon* auch Gebiete abseits der Straßen befahren werden können, zahlreiche potenzielle Gegner für Rennen sowie normalen Verkehr, der allzu unachtsamer Raserei oft ein jähes Ende setzt. Die beiden neuen *Horizon*-Teile nutzen das Drivatar-System, das in *Forza Motorsport 5* eingeführt wurde und eine komplexe KI darstellt, die das Fahrverhalten echter Spieler analysiert und für andere Spieler weltweit zur Verfügung stellt. Der Drivatar eines besonnenen Piloten tritt folglich häufiger auf die Bremse als der eines Draufgängers, der konstant mit durchgedrücktem Bleifuß fährt.

Das Fahrverhalten wurde für die *Horizon*-Serie für die Offroad-Abschnitte angepasst, Hilfen können wie von den anderen Teilen der Serie gewohnt zugeschaltet werden. Die erste Spielwelt von *Horizon* stellte ein verkleinertes Abbild des Bundesstaates Colorado dar, in der Fortsetzung ließ man den Spieler auf ein drei Mal so großes Gebiet los, das viele markante Ecken Europas verkleinert darstellt. Im dritten *Forza Horizon*, das im September 2016 für die Xbox One und Windows-PCs herauskommt und über 350 Fahrzeuge enthalten wird, verschlägt es den Spieler wieder an einen exotischen Schauplatz für die vielen Rennen und anderen Herausforderungen: Australien.

Bewährte Technik mit einem neuen Ansatz – hiermit landete man bei Microsoft mit *Forza Horizon* einen Volltreffer und konnte neue Fans für die Marke *Forza* hinzugewinnen, denen Action und Spaß wichtiger als Bestzeiten und Fahrwerkseinstellungen sind.


Forza Horizon 2, Xbox One


Forza Horizon 3, Xbox One

und Antriebsarten. Seit *Forza Motorsport 2* kann man dann auch erstmals seinen Wagen eigene Dekors verpassen, was seit damals ein von vielen Fans geliebtes der Microsoft-Rennspielreihe ist.

Damit nicht genug: *Forza Motorsport 4* enthielt den Autovista-Modus, in dem man 25 ausgewählte Fahrzeuge im Detail von außen und innen betrachten konnte und mit zahlreichen Infos zu den Autos versorgt wurde, nachdem man diverse Challenges absolviert hatte. Seit *Forza 5* heißt dieser Modus Forzavista und ist im aktuellen Teil für über 450 Fahrzeuge verfügbar – ganz ohne dafür erst fahrerische Herausforderungen bestehen zu müssen. Der seit dem zweiten Teil enthaltene Foto-Modus, dank dem sich mit nur wenig Geschick beeindruckende Aufnahmen von Fahrzeugen in besonderen Umgebungen oder auch direkt aus der Action heraus machen lassen, ist ein fester Bestandteil der Serie.

Seit jeher waren besondere, auch abgedrehte Fahrzeuge in der *Forza*-Reihe mit am Start, die zum Teil in thematisch gebündelten Auto-Paketen wie etwa von *Fast & Furious* oder *Hot Wheels* verfügbar sind. Das aktuelle *Forza Motorsport* enthält wie die Vorgänger einige Fahrzeuge, die man nicht auf der Rennstrecke vermutet, darunter ein Willy's Jeep, ein VW Bully mit seitlichen Dachfenstern, eine Stretchlimo und ein Hummer. In *Forza Horizon 3* wird sogar der Warthog aus der beliebten *Halo*-Reihe spielbar sein.

Die Qualität der Fahrzeugauswahl ging bei den *Forza*-Spielen schon immer mit Quantität einher – es werden nicht zahlreiche nur



Die Fahrphysik der *Horizon*-Reihe nimmt es dem Spieler nicht übel, wenn er von der Strecke abkommt. Im Gegenteil: Das Gerase über Stock und Stein macht richtig Laune!

Forza Horizon 2, Xbox One



Forza Motorsport 6, Xbox One

Die legendäre Korkenzieherkurve von Laguna Seca fordert Streckenkenntnis und fahrerisches Können.


Forza Motorsport 6, Xbox One

Die Auswahl an Sportwagen und Supersportwagen ist einfach überragend und lässt es Autonarren schnell warm ums Herz werden.

HISTORIA FORZA

Fortsetzung

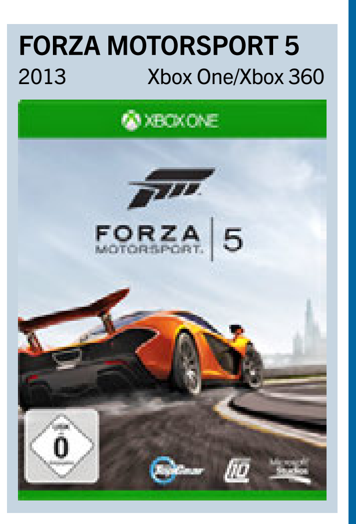
FORZA MOTORSPORT 4

2011 Xbox 360



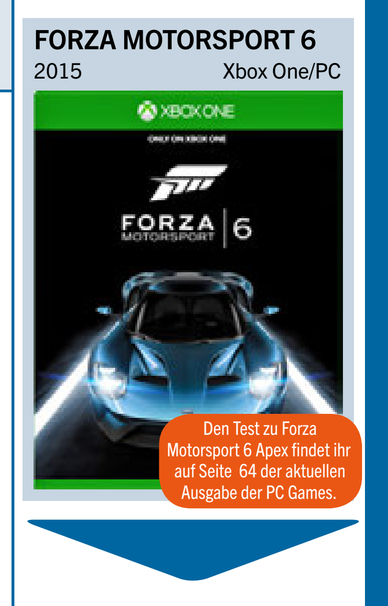
FORZA MOTORSPORT 5

2013 Xbox One/Xbox 360



FORZA MOTORSPORT 6

2015 Xbox One/PC



Den Test zu Forza Motorsport 6 Apex findet ihr auf Seite 64 der aktuellen Ausgabe der PC Games.

leicht unterschiedliche Modelle eines Fahrzeugs angeboten, um die Gesamtzahl an Fahrzeugen in die Höhe zu treiben. Stattdessen bietet Forza eine beachtliche Auswahl für jede Ausprägung automobilen Geschmacks und darüber hinaus noch beeindruckende Individualisierungsmöglichkeiten.

REAL ODER FIKTIV – IMMER AUF DEM RICHTIGEN KURS

Wie die Fahrzeuge sind auch die Strecken der Serie liebevoll ausgewählt und bieten für jeden Geschmack etwas. Die *Forza Motorsport*-Reihe enthält dabei seit jeher reale Strecken wie Laguna Seca, Spa und die legendäre Nordschleife sowie Fantasiestrecken wie die Stadtkurse von New York, Rio oder die Piste in den Berner Alpen. Hinzu kommen die vielen Straßen der offenen Spielwelt von *Forza Horizon*, die verkleinerte Abbilder von Colorado, Europa und Australien darstellen.

In der *Forza Motorsport*-Reihe findet sich mittlerweile alles, wonach es einen Rennspielfan auch nur gelüsten könnte. Der Nürburgring ist beispielsweise in der langen und kurzen Version mit und ohne GP-Kurs spielbar – erstmals wie viele weitere Kurse in *Forza Motorsport 6* auch bei Regen (inklusive Aquaplaning) oder bei Nacht!

Entsprechend dem Simulationsansatz der *Motorsport*-Titel sind auch die Strecken sehr realistisch ins Spiel übertragen worden – sie gleichen den realen Vorbildern nicht nur im Verlauf sowie der Bodenbeschaffenheit, auch die Streckenumgebungen sind detailliert dargestellt und oft auch noch wunderschön inszeniert. Beispielsweise der neue Stadtkurs in Prag mit dem Kopfsteinpflaster, der Karlsbrücke und der wunderbaren Aussicht auf Prag, bevor man weiter unten den Hall der Hauswände bei Vollgas genießt. Die Fantasiestrecken bieten optisch sehr viel, fahrerisch sind sie ebenfalls erstklassig designt – etwa die langgezogenen Kurven



Die berühmteste Kurve der belgischen Rennstrecke in Spa, die Eau Rouge, ist im neuesten Motorsport-Titel enthalten.

Forza Motorsport 6, Xbox One

der Gebirgsstrecke, die vor traumhafter Alpenkulisse zum Hochgeschwindigkeitsdrift einladen, und die Stadtkurse mit den langen Geraden und engen Kurven inmitten von Häuserschluchten.

EINSAM ODER GEMEINSAM?

Vom ersten *Forza Motorsport* an bietet die Reihe einen Karriere-Modus, in dem man sich durch verschiedene Rennen und Serien von frontgetriebenen Kleinwagen über den spritzigen Sportwagen bis hin zur hochklassigen Rennsemmel hocharbeitet. Und das im wahrsten Sinne des Wortes, denn seit dem ersten *Forza* verdient man in den Rennen Bares, mit dem man sich neue Fahrzeuge kauft, diese tunt und dann auch wieder verkaufen kann. Ansonsten hat sich viel getan seit dem ersten Teil: Es wurde ein Erfahrungspunkte-System eingeführt sowie Mod-Pakete, mit denen sich einige Parameter in den Rennen beeinflussen lassen, auch die Auswahlmöglichkeiten und die Freiheit bei den Rennen wurden verbessert. Der Umfang des Karrieremodus wuchs im Laufe der Jahre stets an und bietet im aktuellen *Forza Motorsport* zahlreiche Rennserien und Events, die für Solo-Spieler große Abwechslung und Fahrspaß auf lange Sicht bieten. Ganz ähnlich verhält es sich bei der *Horizon*-Reihe: Mit zunehmendem Fortschritt eröffnen sich dem Spieler höherklassige Rennen und Events, die in diesem Fall dann auf der Karte des Spiels verzeichnet und ansteuerbar werden.

Im freien Spiel lassen sich Rennen à la carte erstellen, in der Testfahrt kann jedes Auto des Spiels auf einer beliebigen Strecke ausprobiert werden. Somit kommen Solisten garantiert auf ihre Kosten, wobei auch die Mehrspieler-Parts von *Forza Motorsport* und *Horizon* eine Menge zu bieten haben – und das seit dem Erstling von 2005, für den die Server erst im Jahr 2010 abgestellt wurden. Frei konfigurierbare Renn-Events gegen Freunde und Spieler aus aller Welt, Ligen, besondere Veranstaltungen, Rivalen und zahlreiche Spielmodi lassen kaum Wünsche in den neuen Ablegern der Reihe offen. Vor allem *Horizon* hat eine Menge kurzweilige und abwechslungsreiche Wettbewerbe wie Wettrennen gegen Flugzeuge und Züge oder aberwitzige Querfeldeinrennen im Angebot. Über die große Community werden zudem Designs und Setups für Fahrzeuge unkompliziert ausgetauscht und selbst im Singleplayer-Modus fahren dank der Drivatare „echte Menschen" mit über die Piste oder durch die Pampa. Die Möglichkeiten des Mehrspielerteils von *Forza* sind beeindruckend und bieten Spielern weit mehr als nur die Gelegenheit, Rennen gegeneinander zu fahren.

HARDCORE ODER LIGHT? DIE FORZA-FAHRPHYSIK

Der Ansatz der *Forza*-Reihe war von Beginn an realistisch mit einem Hauch Arcade, was sich im Fahrgefühl niederschlägt. Die Vehikel sollen sich möglichst wie ihre realen Vorbilder steuern lassen und anfühlen, Tunings und geänderte Einstellungen am Fahrzeug wirken sich auf das Fahrverhalten aus. Dies gelang seit jeher glaubhaft und wurde im Laufe der Jahre auch stets weiter verbessert. Hinzu kommen zig weitere Faktoren wie Streckenbeschaffenheit, Reifenabnutzung/-temperatur und Windschatten, die dem Spieler einen hohen Realitätsgrad vermitteln. Dieser ist durch eine Vielzahl an Fahrhilfen und weiteren Parametern einstellbar, damit auch Genre-Neulinge schnell Erfolgserlebnisse haben. Die Lernkurve steigt während des Spiels konstant an, sodass im Lauf der Zeit Hilfen abgeschaltet werden können, wofür man dann auch durch höhere Preisgelder und mehr Erfahrungspunkte profitiert – das motiviert! Die Physik-Engine erlaubt es, tief in die Welt des Fahrens einzusteigen – vor allem mit Simulationseinstellungen und mit einem Lenkrad.

EIN FEST FÜR ALLE SINNE

Auto- und Streckenauswahl lassen das Herz eines jeden Rennspielfans höher schlagen, doch wichtig ist hierbei auch die Präsentation, die bei der *Forza*-Reihe seit jeher überdurchschnittlich bis hervorragend ist. Bereits das erste Forza auf der alten Xbox sah gut aus, ab *Forza Motorsport 2* wurde das Geschehen in 60 Bildern pro Sekunde dargestellt, was zum guten Geschwindigkeitsgefühl der Motorsport-Reihe beiträgt. Auf der Xbox One liegt die Auflösung von *Forza Motorsport 6* und *Forza Horizon 2* bei 1080p. Hinzu kommen schicke Effekte bei Licht und Schatten, Lens Flares, Raucheffekte, Hitzeflimmern sowie tolle Spiegelungen und Lackeffekte bei den Fahrzeu-

gen, die in der Summe dafür sorgten, dass die *Forza*-Spiele auch stets das grafische Maß der Dinge im Genre auf der jeweiligen Konsolengeneration waren.

Auf ähnlich hohem Niveau sind die Soundeffekte des Spiels: Ob 4-Zylinder, Reihensechszylinder, V8 oder gar V12 lässt sich am Sound der Fahrzeuge erkennen, ebenso die Luftzufuhr oder einige Tuningteile wie etwa ein Sport- oder gar ein Rennauspuff. Die Motorengeräusche klingen glaubhaft, ebenso die Soundeffekte bei Rempeleien, den unterschiedlichen Bodenbelägen, Wettereffekten und Echos von Haus- und Tunnelwänden. Der Soundtrack ist seit jeher fein abgestimmt – in den *Horizon*-Ablegern entsprechend der gesamten Aufmachung etwas druckvoller – und bietet Tracks verschiedener Genres. Sollte nichts Passendes dabei sein, lässt sich eigene Musik ins Spiel integrieren.

Bei der Steuerung zeigt sich die Reihe flexibel und auf jeden Wunsch hin anpassbar. Alle Teile lassen sich mit dem Controller sehr gut spielen, können aber auch mittels Lenkrad gesteuert werden, was dem Spieler noch mehr Realitätsnähe und Feingefühl hinterm Steuer vermittelt. In *Forza 4*, *5* und *Horizon 2* wurde zudem Microsofts Bewegungs- und Spracherkennung Kinect unterstützt.

MEHR NUR ALS SERIE!

Freude am Fahren und Liebe zum Detail ziehen sich wie ein roter Faden durch sämtliche Serienvertreter. Die Autoauswahl, die kaum Wünsche offen lässt, deren digitale Abbilder und enorme Tuning- und Personalisierungs-Möglichkeiten sind an sich beeindruckend, Forzavista, der Fotomodus und die Community-Features geben den Spielern zudem die Möglichkeit, ihre Ideen und Erfahrungen unkompliziert auszutauschen.

In *Motorsport 4*, *5* und 6 steht zudem die alte Besetzung von *Top Gear* als Testimonial zur Verfügung – als Sprecher liefern Clarkson (nicht mehr in Teil 6), May und Hammond Infos zu Rennserien und Events sowie den Fahrzeugen des ersten Autovista-Modus. Auch die Teststrecke der (einst) beliebtesten Autosendung der Welt kann in verschiedenen Rennen befahren werden. So geht es weiter – *Forza* hat viel über die Serienausstattung hinaus zu bieten, auch die teils kostenpflichtigen DLCs sprechen den Geschmack vieler Autonarren an. So kann neben vielen weiteren Inhalten etwa ein Porsche-Pack mit vielen legendären Flitzern aus Zuffenhausen zugekauft werden, ein DLC passend zur aktuellen NASCAR-Saison oder ein Bundle mit *Fast & Furious*- oder *Hot Wheels*-Fahrzeugen. Der stets wachsende Umfang, die im Laufe der Jahre stets zunehmende Detailtreue und die vielseitigen Möglichkeiten, seine Fahrzeuge zu inszenieren und zu teilen, gehen über die Standardausstattung aktueller Rennspiele hinaus und tragen zum mittlerweile ein Jahrzehnt anhaltenden Erfolg der Reihe bei.

WEITERHIN FASZINIEREND

Mit *Forza Horizon 3* steht derzeit bereits ein neues Forza am Start, doch gerade angesichts der verbesserten Xbox One und des aktuellen Trends hin zu Virtual Reality träumt man derzeit schon von der Zukunft. Noch mehr Umfang, noch schönere Fahrzeuge, 4K-Auflösung, VR-Support, frische Features, atemberaubende Technik und interessante Inhalte und Kooperationen – beispielsweise mit BBC (*Top Gear*) oder Amazon (*The Grand Tour*). Verständlicherweise liegt der Fokus der Spieler und Medien aktuell auf dem brandneuen *Forza Horizon 3*, doch wird all dies in der Zukunft der *Forza*-Reihe eine Rolle spielen, damit man bei Turn 10 auch weiterhin ganz vorne im hart umkämpften Genre mitfährt. Und bei dieser beeindruckenden Historie der *Forza*-Rennspiele ist davon wohl auszugehen. ❑

Info: www.forzamotorsport.net

HISTORIA FORZA

Fortsetzung

FORZA HORIZON
2012 Xbox 360



FORZA HORIZON 2
2014 Xbox One/Xbox 360



FORZA HORIZON 3
2016 Xbox One/PC



Neben zahlreichen Renn- und Sportwagen sind auch viele Klassiker, wie der unbezahlbare Ferrari 250 California, im Spiel enthalten.

Forza Motorsport 6, Xbox One



Geralt spricht Deutsch

Hinter den Kulissen: Tücken und Triumph bei der *The Witcher 3*-Lokalisierung. Ein exklusiver Bericht mit anschließendem Interview von und mit Experten (nicht nur) für PC-Spiele.

Von: Roland Austinat/Carsten Spille

The Witcher 3 gilt als eine der gelungensten deutschen Lokalisierungen der jüngeren Geschichte – mit Fokus auf diesen Titel beginnen wir dieses Artikel-Special. Im Anschluss findet ihr Interviews mit zwei Szene-Insidern, die an der Lokalisierung unter anderem von *The Witcher 3*, aber auch an anderen Titeln wie *Skyrim*, *Dishonored* oder *Fallout 4* beteiligt waren.

GERALT SPRICHT DEUTSCH

Moderne Archäologen und tiefe Männerstimmen: Für die deutsche Version des dritten Hexer-Abenteuers war internationale Teamarbeit gefragt. Außerdem: Warum Geralt mehrere Sprecher bekam – und warum kaum jemand die Originalfassung spielt. Was für die eigentliche Spielentwicklung gilt, gilt auch für die Lokalisierung: Ohne ein gut aufeinander eingespieltes Team geht nichts. Schließlich macht ein Titel wie *The Witcher 3: Wild Hunt* samt Erweiterungen mit Dialogen, Spiel- und Menütexten umfangstechnisch durchaus der Bibel Konkurrenz. Deshalb entschied sich CD Projekt RED für die internationale Lokalisierungsfirma Synthesis, deren Hamburger Dependance bereits Spiele wie *The Elder Scrolls 5: Skyrim*, *Dishonored* und *Wolfenstein: The New Order* eingedeutscht hat. An allen Projekten arbeiten Übersetzer und Lektoren rund um den Globus, koordiniert von einem bis mehreren Projektmanagern.

Eine Menge Aufwand für die Hexerabenteuer – doch nicht ohne Grund. „Mit immer komplexeren Spielen ist auch der Anspruch an die Lokalisierung gestiegen – von einer oft kontextbefreiten Übersetzung zu einer echten Übertragung des Inhalts in die Zielsprache und -kultur", weiß Jan Werkmeister, Diplom-Ingenieur für Medientechnik und Head of Translation bei Synthesis Deutschland. „Entwickler haben etwas Zeit gebraucht, um zu kapieren, wie sehr prächtige Lokalisierungen die Erfolgschancen ihrer Spiele verbessern", ergänzt Mikołaj Jastrzebski-Szwed, der als Senior Localization Producer bei CD Projekt RED für alle Sprachversionen des dritten *Witcher*-Teils zuständig war.

KNOBELN STATT SPIELEN

Wer glaubt, die Hexer-Übersetzer könnten Geralts Abenteuer nach Herzenslust spielen, um alle Feinheiten einer Szene zu erfassen, täuscht sich. Der Löwenanteil der Arbeit findet in Tabellen statt, in denen sich vom Dialog- bis zum Inventartext jeder Buchstabe eines Spiels befindet. Dialoge kommen oft als Erstes an die Reihe, denn die anschließenden Aufnahmen in vier und mehr Sprachen verschlingen viel Zeit. Übersetzer und Lektoren betätigen sich hier oft als moderne Archäologen, um die Zusammenhänge zu erfassen. „Ich hatte schon Spiele auf dem Schreibtisch, bei denen ich erst die Dialogzeilen eines Charakters bearbeiten musste, während die entsprechenden Antworten der anderen Charaktere dann irgendwann später folgten", erinnert sich die staatlich geprüfte Übersetzerin Constanze Vogl. „Das war ein munteres Raten."

Manche Spielautoren denken beim Schreiben nicht daran, dass ihre Konstrukte auch in anderen Sprachen funktionieren müssen. Sonja Kroll, die ihre Diplomarbeit

in Internationaler Fachkommunikation über die Lokalisierung von Spielewelten schrieb, weiß: „Manche Entwickler lieben Variablenketten wie: ‚Dear {name}, please {verb} the {adjective} {noun} no later than {time}, will you?‘ – ohne daran zu denken, dass es im Deutschen drei Artikel gibt und dass Adjektive ebenfalls an die Substantive angepasst werden.“ Eine weitere Herausforderung: sinnwahrendes Kürzen von Texten, insbesondere wenn es sich um lippensynchron zu sprechende Dialoge handelt. Denn deutsche Wort-für-Wort-Übersetzungen sind sprachbedingt fast immer länger als das Original. Bei Büchern, die in der Spielwelt auf Leser warten, ist das gottlob kein allzu großes Problem.

Immerhin helfen den Übersetzern und Lektoren Übersetzungsprogramme wie das weit verbreitete *SDL Trados Studio* dabei, Kontinuität zu wahren. Dazu zerlegt das Programm alle Texte in einen Satz oder ein Wort in lange Segmente, die nach der Übersetzung paarweise in Deutsch und Englisch in eine Datenbank eingetragen werden. Die Software wendet diese Datenbank dann auf neue, noch nicht übersetzte Texte an, sodass etwa Anreden oder spezielle Redewendungen immer identisch sind. Auch zum Nachschlagen von Orts- und Personennamen ist diese Datenbank praktisch – insbesondere wenn mehrere Übersetzer an einem Spiel arbeiten oder wenn einem Lektor nach mehreren zehntausend redigierten Wörtern pro Tag der Kopf raucht.

AUFNAHME LÄUFT!

Entwicklerseitig punktet CD Projekt RED mit Muttersprachlern, die von Polen aus mit den jeweiligen Lokalisierungsteams zusammenarbeiten. So hat auch Mikołaj Jastrzebski-Szwed nicht nur einen Abschluss in Angewandter Linguistik, sondern spricht super Deutsch und Englisch: „Ich kenne noch heute alle *Pokémon*-Namen in beiden Sprachen.“ Was ihm bei *The Witcher 3: Wild Hunt* den größten Spaß gemacht hat? „Zweifelsohne die Tonaufnahmen im Studio. Es ist großartig, mit talentierten Sprechern zusammenzuarbeiten und mitzuerleben, wie die Charaktere unseres Story-Teams zum Leben erwachen. Und wenn diese Aufnahmen dann im Spiel eingebaut und zu hören sind – das ist wie ein Sechser im Lotto!“

Idealerweise gibt es Stammsprecher, die ihre Rollen in jedem Teil einer TV-, Film- oder Spielserie übernehmen. Doch gerade Hexer Geralt führte in dieser Hinsicht ein eher unstetes Leben – warum? „Der erste *Witcher* wurde extern lokalisiert – mit durchwachsenen Ergebnissen, denn damals hatten wir noch keine eigene Lokalisierungsabteilung“, sagt Jastrzebski-Szwed. „Die Enhanced Edition wurde deshalb neu vertont. Zum Entwicklungsstart von *The Witcher 2: Assassins of Kings* haben wir unser heutiges Team zusammengestellt und zu diesem Zeitpunkt bin auch ich bei CD Projekt RED eingestiegen.“ Trotz aller Bemühungen sind Terminkonflikte und gelegentlich überzogene Gagenforderungen keine Seltenheit. Manchmal gibt es sogar ernste Gründe für einen Sprecherwechsel: „Der französische Schauspieler, der Letho von Guleta im zweiten Teil verkörpert hat, starb noch vor dem Ende der Aufnahmen“, erinnert sich Jastrzebski-Szwed.

Sind bekannte Sprecher oder gar Schauspieler vor dem Mikrofon überhaupt wichtig? Schließlich sieht man im Spiel ja nur die gerenderten Helden. „Ganz ungemein“, ist sich Jan Werkmeister sicher. „Eine Produktion mit regulären, ausgebildeten Sprechern kann noch so gut sein – aus TV und Kino bekannte Stimmen sorgen noch einmal für eine Extraportion Atmosphäre.“ Deshalb veranstaltet Synthesis auch Sprecher-Castings: „Wir versuchen, der Originalstimme so nah wie möglich zu kommen. Manchmal zählt allerdings nicht so sehr deren Klang, sondern der jeweilige Charakter. Nehmen wir die typischen tiefen Stimmen afroamerikanischer Männer – die sind in Deutschland kaum zu finden. Deshalb müssen wir uns intensiv damit auseinandersetzen, welche Rolle der Charakter im Spiel spielt, was ihn motiviert und so weiter, um einen passenden Sprecher zu finden.“ Mikołaj Jastrzebski-Szwed merkt an: „Wir halten jedoch nichts davon, Stars nur aus Marketinggründen ins Spiel zu bringen. Die Stimme muss vor allem zur Spielfigur passen.“

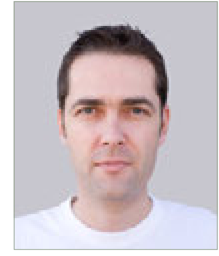
ORIGINAL ODER ORIGINAL?

Im Zeitalter der sozialen Medien ist jeder Spieler ein Kritiker – auch und gerade, was die deutsche Version eines Spiels angeht. „Meistens kommentiert nur der, dem etwas negativ auffällt“, sagt Diplom-Übersetzer Ulrich Onken. „Viele haben eine falsche Vorstellung von unserer Arbeit und meinen, man hätte unmittelbar mit dem Spiel zu tun. Leider muss man sich 99 Prozent im Kopf ausmalen und die Zusammenhänge aus Excel-Tabellen erschließen. Mit dem Spiel an sich hat das nur recht wenig zu tun.“ Jan Werkmeister ergänzt: „Wenn in einer deutschen Fassung etwas nicht ganz optimal gelungen ist, liegt das nicht daran, dass sich die Beteiligten keine Mühe gegeben haben oder es ihnen egal war. Dafür sind fast ausschließlich äußere Umstände wie Zeitmangel, Budget oder Chaos in der Entwicklung verantwortlich. Unser Team wie auch die Verantwortlichen auf Kundenseite sind allesamt passionierte Gamer, die täglich ihr Können und ihre Erfahrung dafür einsetzen, eine hervorragende deutsche Lokalisierung zu produzieren.“

Manche Spieler brüsten sich damit, lieber die Originalfassung eines Titels zu spielen, so gut die deutsche Version auch sein mag. „Das ist natürlich oft ein Eigentor“, sagt Sonja Kroll. „Denn sie geben damit nur zu Protokoll, dass ihre Englischkenntnisse nicht ausreichen, um der auch im Original vorhandenen Fehler und Patzer gewahr zu werden.“ Constanze Vogl mag beide Varianten: „Oft kann ich mich gar nicht mehr genau erinnern, in welcher Sprache ich Bücher gelesen oder Filme gesehen habe, weil beide in sich stimmige Geschichten erzählen.“

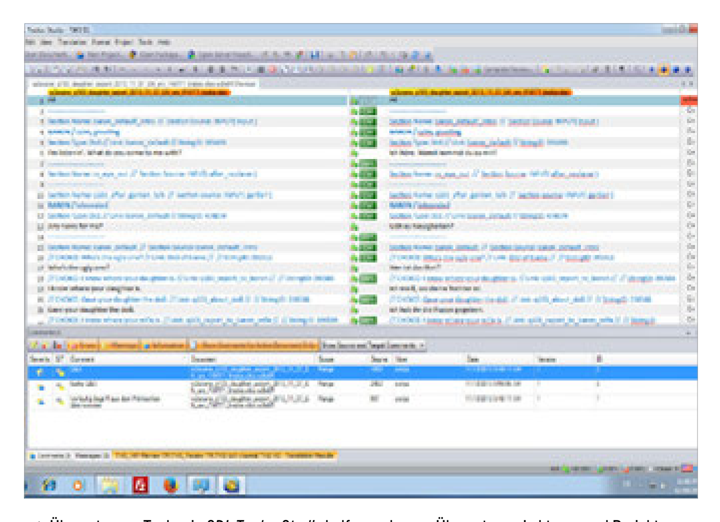
Und was *The Witcher 3: Wild Hunt* angeht: „Der ‚Urtext‘ wurde in Polnisch verfasst, anschließend ins Englische adaptiert und in andere Sprachen lokalisiert“, sagt Mikołaj Jastrzebski-Szwed. „Es gibt auch keine ‚Originalfassung‘ der Sprachaufnahmen, denn alle Sprachen wurden gleichzeitig getrennt voneinander aufgenommen – deshalb interpretieren die Sprecher der gleichen Spielfigur diese oft ganz unterschiedlich. Letztendlich ist die Lokalisierung eines Spiels ein extrem kreatives Unterfangen und weit mehr als nur die Übersetzung von einer Sprache in die andere: Denn wir wollen damit eine spannende Geschichte für die Bedürfnisse des Zielpublikums adaptieren.“ ❑

UNSER GASTAUTOR: ROLAND AUSTINAT ...



... berichtet nicht nur für PC Games aus den USA, sondern arbeitet seit Jahrzehnten auch selbst an der Lokalisierung von Spielen mit.

Star Fleet Academy für das Super-NES war Mitte der 1990er-Jahre das erste Spiel, das Roland Austinat vom Englischen ins Deutsche übersetzt hat. In den letzten Jahren ist er auch als Lektor tätig und sorgt dafür, dass sich die deutschen Texte mehrerer Übersetzer wie aus einem Guss lesen. Zu den von ihm lektorierten Titeln gehören *The Elder Scrolls 5: Skyrim*, *Wolfenstein: The New Order*, *Dishonored 2*, *Fallout 4* und auch *The Witcher 3: Wild Hunt* mit allen Erweiterungen.



▲ Übersetzungs-Tools wie *SDL Trados Studio* helfen mehreren Übersetzern, Lektoren und Projektmanagern, riesige Titel wie *The Witcher 3: Wild Hunt* in sich stimmig zu halten.

Interview mit Mikołaj Jastrzebski-Szwed (CD Projekt RED)

Lokalisierung von Spielen: Wo in *The Witcher 3: Wild Hunt* Alkohol, Prostituierte und Sex verboten sind.



Mikołaj betreut seit 2010 Spiele-Internationalisierungen, zuletzt *The Witcher 3* inkl. Add-ons.

VITA

Ein Linguist auf Abwegen: Mikołaj Jastrzebski-Szwed (31) betreute als Senior Localization Producer bei CD Projekt RED zuletzt etliche Sprachfassungen von *The Witcher 3: Wild Hunt*. In diesem Job landete der passionierte Spielefan eher zufällig. Eigentlich stand die staatliche Übersetzerprüfung auf dem Plan des studierten Linguisten, doch ein Freund zeigte ihm ein Stellenangebot, in dem CD Projekt RED nach einem Localization Coordinator fahndete. Jastrzebski-Szwed dachte zwar, dass bei Spielefirmen nur Programmierer und Grafiker arbeiten, wollte sich aber keine Vorwürfe machen, es nicht probiert zu haben – und ist nun schon seit Mai 2010 bei dem polnischen Entwickler.

PC Games: Was genau hat ein Senior Localization Producer zu tun?
Mikołaj Jastrzebski-Szwed: Sehr viele Dinge, die sich im Laufe eines Projekts ständig ändern. Zu Anfang erstelle ich einen globalen Lokalisierungsplan und dessen Budget. Dann suchen wir uns erfahrene Partner vor Ort, die alle von unserem internen Team erstellten englischen Texte in ihre Landessprache übertragen. Ist die Produktion angelaufen, arbeiten mein Team und ich eng mit den Übersetzern zusammen, um ihre Fragen zu beantworten, ihnen weiteres Hintergrundmaterial zu liefern und die Güte ihrer Arbeit zu überprüfen. Außerdem organisieren wir die Sprachaufnahmen und sind bei der Auswahl der Sprecher beteiligt. Bei den Aufnahmen sind wir entweder persönlich oder online anwesend, um Regisseuren und Schauspielern zu vermitteln, wie die Figuren idealerweise klingen sollten. Anschließend geht es daran, die Sprachdateien zu bearbeiten und ins Spiel einzubauen. Zum Schluss folgt eine Testphase, in der wir zusammen mit unseren externen Partnern sicherstellen, dass jede Sprachfassung des Spiels stimmig ist – und dass wir alle Bugs finden und ausmerzen. Das ist natürlich unmöglich, deshalb einen herzlichen Dank an alle Spieler, die uns im letzten Jahr ihre Funde gemailt haben.

PC Games: Selbst in den 1980ern, als Spiele deutlich weniger Text als heute besaßen, gab es kuriose Übersetzungen wie „All your bases are belong to us". Seit wann kommen Entwickler deiner Meinung nach nicht mehr mit solchen Kapriolen davon?
Mikołaj Jastrzebski-Szwed: Was uns in Polen angeht, so war einer der Meilensteine die polnische Fassung von *Baldur's Gate* im Jahr 1999. CD Projekt war damals noch eine reine Vertriebsfirma und hat das Spiel nicht nur großartig übersetzt, sondern auch Dutzende von bekannten Schauspielern für die Sprachaufnahmen engagiert. Das hat anderen Herstellern gezeigt, dass es sich lohnt, Titel komplett in Polnisch anzubieten, und den polnischen Markt nachhaltig verändert.

PC Games: Und die Spiele sind seit *Baldur's Gate* nicht gerade kleiner geworden …
Mikołaj Jastrzebski-Szwed: Ganz genau. Bei riesigen Projekten wie *The Witcher 3: Wild Hunt* kann man nie vorhersagen, was im Laufe der Entwicklung alles passiert. Termine verschieben sich, weil das Spiel immer größer wird, es gibt Dutzende von Spielsystemüberarbeitungen und Tausende von Änderungen – und überraschende Probleme, für die wir schnell eine Lösung finden müssen. Ginge es andererseits nur darum, Texte und Sprachaufnahmen zu verschicken und zu überprüfen, hätte ich vermutlich einen langweiligen Job.

PC Games: Bei so viel Action hast du sicher ein paar gute Anekdoten parat, oder?
Mikołaj Jastrzbski-Szwed: Und wie. Bei der Enhanced Edition von *The Witcher 2* für Xbox hatten wir beispielsweise unser eigenes „Nipplegate", denn wir mussten bei unserer ersten Konsolenfassung in Japan alle Brustwarzen im Spiel retuschieren – das erfuhren wir aber erst sehr spät im Produktionsverlauf. In der arabischen Version von *The Witcher 3* machten uns Texte zu schaffen, in denen Alkohol, Prostituierte und Sex erwähnt wurden. Selbst Hansi der Göttling war nicht ganz unkritisch oder dass der Polytheismus der Spielwelt in einer frühen Fassung das Wort „Allah" verwendet hatte. Und die zusätzlichen deutschen Sprachaufnahmen für *The Witcher 2* fielen auf den Geburtstermin des Kindes der Sakia-Sprecherin Corinna Dorenkamp – glücklicherweise gab es keine Notentbindung im Studio.

> „Bei der Enhanced Edition von *The Witcher 2* für Xbox hatten wir unser eigenes Nipplegate."

PC Games: Es ist euch offenbar ein Anliegen, die gleichen Sprecher zu haben …
Mikołaj Jastrzebski-Szwed: Ja, unbedingt. Manchmal klappt das aber nicht, weil ein Sprecher einen Terminkonflikt hat, in Rente gegangen oder gar gestorben ist. Manchmal sind die Sprecher einfach „nur" krank: Wir hätten gerne die Schauspielerin gehabt, die Triss schon im zweiten Teil, *The Witcher 2: Assassins of Kings*, gesprochen hat, doch sie musste aus gesundheitlichen Gründen absagen.

PC Games: Wie wichtig sind euch bekannte Schauspieler und Sprecher?
Mikołaj Jastrzebski-Szwed: Nicht so wichtig wie die Tatsache, dass die Stimme zum Spielcharakter passen muss. Die Popularität ist dabei zweitranging. Manchmal passt auch beides, etwa in der englischen Fassung von *The Witcher 3: Wild Hunt*, in der Charles Dance (*Game of Thrones*) Emhyr van Emreis spricht.

PC Games: Hast du eine Lieblings-TV-Serie oder einen Lieblingsfilm, deren respektive dessen Lokalisierung ein echtes Vorbild für dich und dein Team ist?
Mikołaj Jastrzebski-Szwed: Da fällt mir sofort *Shrek* ein, dessen polnische Fassung war ein echter Meilenstein. Alle Anspielungen und Eastereggs wurden mit Zitaten aus polnischen Filmklassikern, Büchern und anderem Kulturgut meisterhaft übertragen. Das zeigte eindrucksvoll, wie wichtig die komplette Übertragung einer Vorlage ist.

PC Games: Hand aufs Herz: Schaust du dir Filme und Serien lieber im Original oder auf Polnisch an?
Mikołaj Jastrzebski-Szwed: Das läuft hier in Polen etwas drollig. Serien werden weder komplett übersetzt noch mit Untertiteln versehen. Stattdessen liest ein sogenannter „Lektor" eine Übersetzung des Drehbuchs vor, während der Originalton läuft. Dadurch gehen einerseits viele Feinheiten verloren, andererseits bekommt man nicht gerade viel von den Leistungen der Schauspieler mit. Obendrein ist gerade die Übersetzung von Sitcoms und Komödien eher fragwürdig. Kinofilme werden immerhin im Original mit Untertiteln gezeigt. Ich schaue mir Filme und Serien meist im Original an – wenn das nicht in Englisch oder Deutsch ist, auch mit Untertiteln. Aus beruflicher Neugierde greife ich bei Zeichentrickfilmen und Spielen zur lokalisierten Fassung. (lacht)

PC Games: Wie wichtig sind euch die Meinungen der deutschen Spieler?
Mikołaj Jastrzebski-Szwed: Die sind uns sehr wichtig – am Ende des Tages machen wir unsere Spiele schließlich für euch. Deshalb stöbern wir in den Foren gezielt danach, was ihr über die Lokalisierungen schreibt. Was ich allen und speziell unseren deutschen Fans sagen möchte: Wenn ihr von einer Spielsprache zu einer anderen wechselt, müsst ihr euch immer erst daran gewöhnen. Gerade nach langer Spielzeit in der einen wird in der anderen alles gestelzt und unnatürlich klingen. Aber das ist reine Gewöhnungssache und das ging sogar mir so, nachdem ich *Blood & Wine* lange auf Deutsch gespielt hatte und dann zur polnischen Fassung – meiner Muttersprache! – gewechselt habe. Generell möchte ich mich bei allen deutschen Spielern für ihren tollen Support bedanken, insbesondere bei der deutschen *Witcher*-Fangemeinde. Ihr seid einfach große Klasse!

PC Games: Vielen Dank für das interessante Gespräch!

Interview mit Jan Werkmeister (Synthesis Germany)

Lokalisierung von Spielen: Wie man Eastereggs aus einer Fantasy- in eine Science-Fiction-Welt schmuggelt.



Jan koordiniert seit 2009 die Produktion dt. Spielefassungen wie *Fallout 4* und *The Witcher 3*.

VITA

Aus dem Tonstudio in die Tiefen von Excel-Tabellen: Jan Werkmeister (39) ist Head of Translation beim Hamburger Außenposten des internationalen Lokalisierungsunternehmens Synthesis. Nachdem der Diplom-Ingenieur für Medientechnik mit seiner Firma Periscope Studios Sprachaufnahmen für deutsche Spiele produziert hatte, ging es im Jahr 2009 erstmals darum, auch an deutschen Fassungen englischer Titel zu arbeiten. Inzwischen haben Werkmeister und sein Team, das aus festen und freien Mitarbeitern besteht, Projekte wie *Skyrim*, *Fallout 4* und auch *The Witcher 3: Wild Hunt* betreut.

PC Games: Wie muss man sich deine tägliche Arbeit als Head of Translation vorstellen?
Jan Werkmeister: Ich sorge dafür, dass mein Team aus Projektmanagern, freien Übersetzern und Lektoren vernünftig arbeiten kann und dass die Projekte flüssig laufen. Ich löse technische Probleme in der Produktion, bespreche gemeinsam mit meinen Projektmanagern, wie wir Begriffe in Spielen am passendsten eindeutschen. Wenn ich nicht gerade mal wieder mit Buchhaltungsaufgaben überfrachtet bin, lese ich Übersetzungen, übersetze selbst und kümmere mich um die Abstimmung mit unserer Audioabteilung.

PC Games: Spiele werden ja schon seit den 1980ern übersetzt, oft mehr schlecht als recht. Warum achten die Entwickler deiner Meinung heute nach verstärkt darauf, den deutschen Kunden eine hervorragende Lokalisierung und nicht nur eine Übersetzung zu liefern?
Jan Werkmeister: Zu Anfang lag der Fokus einfach nicht darauf, den Spielern auch abseits der Ausgangssprache ein originalgetreues Spielerlebnis zu bieten. Heute ist es mittlerweile schlicht geschäftsschädigend, wenn in Spieletests von einer grausigen deutschen Lokalisierung berichtet wird. Das darf heutzutage eigentlich bei keinem AAA-Titel mehr passieren – die Spieler erwarten Qualität.

PC Games: Wo gibt es deiner Meinung nach noch Verbesserungspotenzial? Oder sind wir schon an einem Punkt angekommen, wo alles bestens läuft und nichts mehr verbessert werden muss?
Jan Werkmeister: Das größte Potenzial liegt noch aufseiten der Entwickler, die die Anforderungen von mehrsprachiger Lokalisierung mit dem künstlerischen Prozess der Spielentwicklung verbinden müssen. Dort wird meiner Meinung nach noch zu anglophil gedacht – beziehungsweise die Lokalisierung kommt in der Projektplanung oft zu spät auf den Tisch.

PC Games: Was sind die größten Herausforderungen, mit denen ihr konkret zu kämpfen habt?
Jan Werkmeister: Mit Sicherheit Zeitdruck, fehlende Kontextinformationen und konstante Updates noch während der Lokalisierung. Es ist eben nicht so, dass wir dabei das Spiel spielen und uns in aller Ruhe die schönste deutsche Fassung zusammenbauen können. Das wäre schön, aber auch unrealistisch und unbezahlbar. Stattdessen arbeiten wir unter zeitlichem Hochdruck, während das Spiel noch in der Entwicklung ist und sich vieles ändert, an exorbitant unübersichtlichen Excel-Dateien – das ist nicht sexy, aber die Realität.

PC Games: Trotzdem macht es aber Spaß, eine deutsche Fassung zu produzieren, oder?
Jan Werkmeister: Die Kunst besteht darin, unter schwierigen Bedingungen eine gute deutsche Version zu produzieren, sodass es wirkt, als sei das Spiel in Deutsch entwickelt worden. Wenn ich dann zum Release eines Spiels das Belegexemplar spiele und sich alles wundervoll zusammenfügt – das ist schon ein herrliches Gefühl.

> „[in *Fallout 4*]… Eine Hommage an das grandiose ‚Pfeil ins Knie' aus *Skyrim*, die es nur in der deutschen Version gibt."

PC Games: Auch, weil ihr dabei das eine oder andere Easteregg in die deutsche Fassung schmuggeln könnt?
Jan Werkmeister: Auf jeden Fall. (lacht) Das darf jetzt niemand von Bethesda lesen, aber eines der Eastereggs in der deutschen Version von *Fallout 4* geht auf unseren Projektmanager zurück: eine Hommage an das grandiose „Pfeil ins Knie" aus *Skyrim*, die es nur in der deutschen Version gibt. Der Spieler antwortet auf „Ich habe auf Sie gewartet" sarkastisch mit „Ich war gut in der Zeit, aber dann habe ich einen Pfeil ins Knie bekommen". Der trockene Ton von Sprecher Bernd Vollbrecht tut bei dieser Antwort sein Übriges. Tatsächlich gab es Spieler, die es schade fanden, dass es in der englischen Version diese Referenz nicht gab. Man kann bei der Lokalisierung also auch besser sein als das Original oder dem Original etwas hinzufügen – und das gilt nicht nur für Eastereggs.

PC Games: Warum wechseln in vielen Spielen die Sprecher im Laufe einer Serie, während sie im Fernsehen oder Kino normalerweise konstant bleiben?
Jan Werkmeister: Das versuchen alle Beteiligten auch bei Spielen zu vermeiden, vor allem bei Hauptrollen. Ich würde sagen, dass es bei Spielen nicht wesentlich öfter passiert als bei Filmen – Gamern fällt es aufgrund der intensiven Beschäftigung mit dem Medium aber schneller auf. Gründe für Sprecherwechsel liegen nach meiner Erfahrung zu 95 Prozent an der Verfügbarkeit eines Sprechers innerhalb des kurzen und hektischen Produktionszeitraums und zu 5 Prozent an anderen Dingen, etwa unverschämt hohen Gagenforderungen. (grinst)

PC Games: Welche Lokalisierung gefällt dir besonders gut? Das muss keine „eigene" Spielproduktion sein, du darfst uns auch einen Film oder eine TV-Serie nennen.
Jan Werkmeister: Ha, erwischt. (lacht) Ich persönlich sehe Filme, wenn möglich tatsächlich im Original. Auch als eine Art Fortbildung, um am Englischen dranzubleiben. Bei unseren eigenen Produktionen gefällt mir *Wolfenstein: The New Order* am besten. Die Szenen in der geheimen Basis des Widerstands sind im Deutschen gigantisch gut – die Charaktere leben und das Zusammenspiel wirkt sehr natürlich und glaubhaft.

PC Games: Wie sehr nimmst du dir in dem Zusammenhang die Kommentare der Spieler zu Herzen?
Jan Werkmeister: Die nehmen wir ernst – vorausgesetzt es ist keine stereotype „Die deutsche Loka ist doof!"-Pöbelei. Wir versuchen immer, Feedback in kommende Produktionen einfließen zu lassen, und freuen uns natürlich hin und wieder auch über Aussagen wie „Gefällt mir besser als das Original". Mittlerweile lasse ich mich von oft wenig reflektiertem Gemecker über die deutsche Fassung auch nicht mehr so herunterziehen. Natürlich darf jeder gerne seine Meinung äußern, wenn ihm etwas nicht gefällt. Ich würde aber dazu raten, keine ahnungslosen Mutmaßungen über Produktionsinterna anzustellen – auch wenn wir mit solchen Kommentaren oft reichlich Spaß in der Mittagspause haben.

PC Games: Was motiviert dich nach so vielen Jahren in der Branche, morgens den PC hochzufahren?
Jan Werkmeister: Bei der Spielelokalisierung ist jedes Projekt anders. Man wird inhaltlich wie organisatorisch stets vor neue Herausforderungen gestellt. Diese Herausforderungen zu meistern und unter den üblicherweise widrigen Umständen ein tolles Produkt zu erschaffen – das macht immer wieder aufs Neue Spaß!

PC Games: Jan, herzlichen Dank für die offenen Worte.

Propaganda-Spiele

Foto: © rexandpan / Fotolia

Von: Peter Bathge

Regierungen, Firmen und Organisationen nutzen seit vielen Jahren Videospiele für die Verbreitung ihrer Botschaften. Ein Marktüberblick.

Die Glorifizierung des Krieges, die einseitige Bewerbung eines Produktes oder die falsche Darstellung historischer Fakten zwecks Beeinflussung der Menschen ist seit jeher ein Bestandteil unseres Medienkonsums. In der Vergangenheit setzten Institutionen, Regimes oder Firmen auf den politischen oder militärischen Gegner verspottende Plakate, irreführende Werbesendungen im Fernsehen sowie gesponserte Studien vermeintlich unabhängiger Institute. Doch mit der Weiterentwicklung der Medienvielfalt hat sich auch die Wahl der Beeinflussungsmethoden gewandelt. Längst sind Videospieler zur neuen Zielgruppe aufgestiegen. Wissenschaftler haben etwa bereits beobachtet, dass Militär-Shooter wie *Medal of Honor* die gesellschaftliche Akzeptanz von Krieg erhöhen können. Das Terrornetzwerk IS nutzte eine Videosequenz vom einstürzenden Eiffelturm aus *Call of Duty: Modern Warfare 3* zur Bebilderung einer Androhung weiterer Anschläge in Europa. Nicht-kommerzielle Spiele werden weltweit von Militärs für Indoktrination, Rekrutensuche und Training genutzt, egal ob in China, den USA oder Großbritannien.

PC Games hat für diesen Report einen prüfenden Blick auf realistische Militärsimulationen, harmlose Werbespiele, Titel voller christlicher Werte und Propagandaprodukte terroristischer Vereinigungen geworfen. Die meisten haben trotz stark unterschiedlicher Ideologien eines gemeinsam: Sie sind von unglaublich niedriger Qualität. Es folgt eine Liste der populärsten Populismusspiele des 20. und 21. Jahrhunderts. Unser Tipp: Nicht beeinflussen lassen! ❑

SO VIEL PROPAGANDA STECKT IM SPIEL

Wie aufdringlich die politische oder kommerzielle Botschaft eines Spiels ist, bilden wir mit der (nicht ganz ernst gemeinten) Vergabe von einem bis fünf Megafonen ab.

KUMA/WAR

Kuma/War und sein Nachfolger *Kuma/War 2* (basiert auf Valves Source-Engine) sind mittlerweile abgeschlossene Episodenspiele, die reale Konflikte im Nahen Osten zum Vorbild nahmen und diese in monatlich veröffentlichten Nachschubpacks an eine Gruppe zahlender Abonnenten auslieferten. Seit 2004 wurden in einer fast zehnjährigen Periode rund 200 Missionen erstellt und zum kostenpflichtigen Download angeboten. Gefechte wie in der virtuellen Nachbildung des berühmten Pakistan-Einsatzes US-amerikanischer Spezialeinheiten zur Eliminierung Osama bin Ladens absolviert ihr aus Ego-Sicht oder Third-Person-Perspektive. Während Technik, Gegner-KI und Missionsdesign allesamt unterschnittlich sind, erstaunt die Detailverliebtheit und Recherchearbeit der Entwickler. So beginnt jeder Auftrag mit einem mehrminütigen Briefing, dazu wird eine Auswahl realer Zeitungsartikel, Satellitenfotos, Bilder und Videoschnipsel gereicht.

Das US-amerikanische Studio Kuma Reality Games geriet 2011 in die Schlagzeilen, nachdem einer seiner Mitarbeiter vom iranischen Staat der Spionage für den US-Geheimdienst CIA angeklagt und zum Tode verurteilt wurde. Im März 2012 wurde das Todesurteil gegen den ehemaligen US-Marine Amir Mizra Hekmati aber vom Iranischen Obersten Gerichtshof aufgehoben. Anfang 2016 folgte die Freilassung des Angeklagten. Zwar hat Kuma Reality Games in der Vergangenheit mit dem Pentagon zusammengearbeitet, um Technologie für Trainings-Software der US-Armee zu entwickeln. Doch sowohl das Weiße Haus als auch das US-Außenministerium haben bestritten, dass Hekmati zu irgendeinem Zeitpunkt als Spion beschäftigt war.


PROPAGANDA-WERTUNG


BEEINFLUSSUNG


Mit US-Truppen führt ihr unter anderem einen Einsatz im irakischen Falludscha aus.


Kuma/War 1+2 bieten auch einen Mehrspielermodus für Koop- und Team-Gefechte oder klassisches Free For All.





AMERICA'S ARMY

Das US-Militär hat seit jeher ein großes Interesse an Videospielen, hervorgerufen durch den Simulationscharakter der Programme. In virtuellen 3D-Umgebungen können Soldaten Kampfabläufe trainieren, ohne dass dabei echte Munition zum Einsatz kommt oder Hubschrauber kostbaren Treibstoff verbrauchen. Außerdem werden teilweise Videospiele zu Therapiezwecken eingesetzt, etwa wenn Soldaten bei der Rückkehr vom Schlachtfeld unter einer posttraumatischen Belastungsstörung (englische Abkürzung: PTSD) leiden. Seit 2002 werden Ableger dieser Trainingsprogramme unter dem Namen *America's Army* auch der Öffentlichkeit zugänglich gemacht – kostenlos und in der Hoffnung, die Begeisterung für den Dienst an der Waffe zu schüren. Reaktionsschnelligkeit, vernetztes Denken und Technikaffinität werden trainiert und das Spielerverhalten mittels der Vergabe von Ehre-Punkten bewertet. Wer sich im Mehrspieler-Shooter an die Einsatzregeln für Streitkräfte hält, der sammelt mehr Ehre und kann sogar von Rekrutierern der US-Armee kontaktiert werden. Bei Spielern kommt *America's Army*, besonders der kostenlose Ableger *Proving Grounds*, überwiegend gut an. Vor allem der hohe Realismusgrad, vergleichbar mit der *Arma*-Serie, ist in den Augen von Shooter-Fans ein Plus. Kritiker bemängeln, dass die Streitkräfte in den Köpfen der Spieler Spaß am virtuellen Team-Spiel mit dem Dienst an der Waffe gleichsetzen und sich so gezielt Rekruten heranzüchten. Das Feindbild in *Proving Grounds* ist der fiktive Ein-Parteien-Staat Czervenia, der mit seinem osteuropäischen Anstrich offenbar der ehemaligen Sowjetunion und dem heutigen Russland nachempfunden ist.

PROPAGANDA-WERTUNG

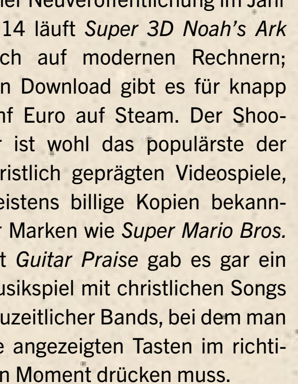

INDOKTRINATION


Statt freier Waffenwahl gibt es in *America's Army* feste Soldatenrollen, deren Besonderheiten zu beachten sind.

Der Spielablauf des Mehrspieler-Shooters ist sehr taktisch und erinnert an *Counter-Strike: GO*.

CHRISTLICHE SPIELE

Kurios: Aus dem in Deutschland indizierten *Wolfenstein 3D*, für viele besorgte Eltern so etwas wie der Antichrist der Videospiele, strickte Entwickler Wisdom Tree Mitte der 90er-Jahre ein Bibelspiel über Noahs Arche. *Super 3D Noah's Ark* basiert auf der Engine des id-Spiels. Der Spieler tauscht die brutalen Tötungsinstrumente des Originals gegen eine Futterschleuder und andere harmlose Apparate, mit denen er in der Rolle des biblischen Noah wild gewordene Tiere auf der Arche so lange mit Futter „abschießt", bis die sich schlafen legen. Der bizarre „Ego-Fütterer" setzt genau wie die Vorlage auf verwinkelte Levels mit versteckten Geheimräumen, Extraleben und Bosskämpfen, bei denen Viecher wie Ernie der Elefant oder Karl das Kamel mit Kokosnüssen und Wassermelonen ins Fresskoma geballert werden. Zwischendurch wird der Spieler dazu aufgefordert, theologische Fragen zur Arche-Geschichte korrekt zu beantworten, als Belohnung winken Power-ups. Dank einer Neuveröffentlichung im Jahr 2014 läuft *Super 3D Noah's Ark* auch auf modernen Rechnern; den Download gibt es für knapp fünf Euro auf Steam. Der Shooter ist wohl das populärste der christlich geprägten Videospiele, meistens billige Kopien bekannter Marken wie *Super Mario Bros.* Mit *Guitar Praise* gab es gar ein Musikspiel mit christlichen Songs neuzeitlicher Bands, bei dem man die angezeigten Tasten im richtigen Moment drücken muss.

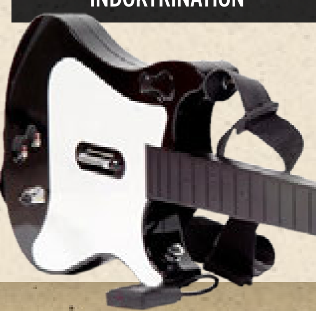




PROPAGANDA-WERTUNG



INDOKTRINATION





Nimm das, Ziege! Und lass es dir schmecken! *Super 3D Noah's Ark* kombiniert Christentum und harmlosen Shooter-Spaß.



Für das Rhythmus-Spiel *Guitar Praise* erschien 2008 sogar ein passender Gitarren-Controller.

TONY & FRIENDS IN KELLOG'S LAND

Zwei Jahre nachdem das deutsche Studio Factor 5 mit *Turrican* einen Amiga-Klassiker ablieferte, versuchten sich die Kölner 1994 an einer Auftragsarbeit für den Frühstücksflocken-Giganten Kellogg's. Das Jump & Run erwies sich besonders in der MS-DOS-Version als äußerst populär und konnte spielerisch mit den damaligen Genre-Größen *Commander Keen* und *Jazz Jackrabbit* mithalten. Natürlich hatte der Titel genau wie sein Windows-Nachfolger *Kellogg's Mission Nutrition* eine Agenda: Tiger Tony und seine tierischen Freunde sammeln die Inhaltsstoffe der namensgebenden Cornflakes ein – alles nur frische Zutaten, wichtige Vitamine und wertvolles Eisen. Na klar!

PROPAGANDA-WERTUNG



WERBELÜGE



ANTI-JAPAN WAR ONLINE

Das MMORPG wurde vom Kommunistischen Jugendverband Chinas gesponsert und behandelt den zweiten Japanisch-Chinesischen Krieg von 1937 bis 1945. Gezeigt wird der (idealisierte) Konflikt lediglich aus Sicht der Chinesen. Das Spiel ist darauf ausgerichtet, patriotische Gefühle zu wecken und Hass auf Japaner zu schüren.



PROPAGANDA-WERTUNG



GEHIRNWÄSCHE



Als einer von 17 Charakteren, vom Soldaten bis zum normalen Bürger, wehren Spieler die japanischen Invasoren ab.

NRA PRACTICE RANGE

In den USA setzt sich die National Rifle Association für die Rechte von Waffenbesitzern ein – steht aber auch immer wieder in der Kritik, weil sie mitverantwortlich für den einfachen Zugang zu Schusswaffen gemacht wird und somit für zahllose Amokläufe und Gewalttaten. Eine App für iOS soll das Image aufpolieren – freigegeben für Kinder ab vier Jahren. *NRA Practice Range* sieht unterirdirsch aus und verbreitet beim Spielen tödliche Langeweile – die App besteht nur aus dem stupiden Schießen auf Zielscheiben. Menschliche Gegner oder gar Gewalteffekte gibt es nicht, dafür aber mehr oder weniger nützliche Tipps zur Waffensicherheit und -pflege. In-App-Käufe für echtes Geld schalten dickere Knarren frei.

PROPAGANDA-WERTUNG



STIMMUNGSMACHE



Tontaubenschießen mit dem Segen der NRA. Spielspaß geht der App komplett ab.

AUFBRUCH BAYERN

100.0000 Euro kostete die Entwicklung des Browser-Adventures, in Auftrag gegeben von der bayerischen Landesregierung unter CSU-Ministerpräsident Horst Seehofer. Damit sollten Politik-Neulinge die Werte des Freistaats Bayern kennen und lieben lernen. Tatsächlich erntete das unsäglich öde Minispielchen aber den beißenden Spott der Internetgemeinde. Spieler werden von der bayerischen Schutzpatronin Bavaria auf eine „Heldenreise" geschickt, sammeln in hügeligen Landschaften Diamanten ein und beantworten allerhand Fragen zum Land. Dabei werden „bajuwarische Werte" vermittelt mit reichlich subtilen Botschaften wie „Bayern entlastet die Familien: Das dritte Kindergartenjahr ist kostenfrei". „Amateurhaft" und „peinlich" waren 2012 noch die schmeichelhaftesten Umschreibungen des Spiels. Ob die CSU durch diesen Marketing-Stunt neue Wähler hinzugewonnen hat, ist unbekannt; inzwischen sind die Server von *Aufbruch Bayern* abgeschaltet. Gott sei Dank.



PROPAGANDA-WERTUNG



BEEINFLUSSUNG

PETA-SPIELE

Mit lächerlichem Eifer strickt die umstrittene Tierschutzorganisation PETA bekannte Spielemarken wie *Mario* und *Cooking Mama* für ihre Zwecke um. Die Gratis-Browserspiele geizen nicht mit abschreckenden Darstellungen toter Tiere, treten Copyrights mit den Füßen und ermüden nach spätestens einer Minute. PETA scheint es bei der Entwicklung vor allem um skandalöse Darstellungen zu gehen, um für Aufsehen in den Medien zu sorgen. Parallel zum meist langweiligen, oft blutigen Spielverlauf erfährt der Spieler Wissenswertes darüber, wie etwa die Fastfood-Kette KFC täglich Tausende Hühner auf brutalste Weise schlachtet.

PROPAGANDA-WERTUNG



GEHIRNWÄSCHE



Wie wird eigentlich so ein Truthahn ~~zubereitet~~ ermordet? PETA kennt die Antwort.

UNDER ASH

Der syrische Ego-Shooter und sein Nachfolger *Under Siege* versetzen den Spieler in die Rolle von Palästinensern, die gegen israelische Soldaten kämpfen. Wer dabei auf Zivilisten schießt, bekommt den Game-over-Bildschirm zu sehen. Laut Entwickler Afkar Media ist *Under Siege* eine Dokumentation, da es auf von der UN bestätigten Ereignissen während der zweiten Intifada basiert. Das Spiel wird zudem als Reaktion auf westliche Propaganda in *America's Army* und *Delta Force* bezeichnet.

PROPAGANDA-WERTUNG



STIMMUNGSMACHE

BI-FI ROLL

Aus Deutschland kamen zwei professionell gemachte Point&Click-Adventures (*Snackzone* und *Action in Hollywood*) zur abgepackten Kauwurst. Die Story war hanebüchen (ein Jugendlicher muss etwa das Drehbuch für einen Bi-Fi-Film beim Regisseur in Hollywood abgeben), aber für ein Gratis-Spiel waren die Rätsel nicht schlecht.

PROPAGANDA-WERTUNG



WERBELÜGE



QUEST FOR SADDAM/BUSH

Der Aktivist und spätere Lokalpolitiker Jesse Petrilla setzt sich in den USA für die Verschärfung nationaler Sicherheitsbestimmungen ein und entwickelte unter dem Label Petrilla Entertainment mehrere Videospiele. *Quest for Al-Qa'eda: The Hunt for Bin Laden* wurde 2002 innerhalb eines Jahres mehr als zwei Millionen Mal heruntergeladen und machte aus dem Kampf gegen den Terror ein billiges Ballerspiel auf Basis der Engine des indizierten Ego-Shooters *Duke Nukem 3D*. Ein Jahr später wurde die Zielperson in *Quest for Saddam* gegen den irakischen Dikator Saddam Hussein ausgewechselt, um Stimmung für den zweiten Irakkrieg zu machen. 2006 veröffentlichte die Al-Quaida unterstellte Propaganda-Organisation Global Islamic Media Front die islamistische Antwort auf den Billig-Shooter: *Quest for Bush*. Darin war nun gemäß der islamistischen Ideologie US-Präsident George Bush die Verkörperung des Bösen.

PROPAGANDA-WERTUNG



GEHIRNWÄSCHE



Propaganda in ihrer reinsten Form: Tötet Saddam! U-S-A, U-S-A! Krieg ist toll!

LUKA UND DAS GEHEIMNISVOLLE SILBERPFERD

In Zusammenarbeit mit der deutschen Polizei veröffentlichte *Ankh*-Entwickler Deck 13 im Jahr 2007 dieses kostenlose Werbespiel. Im Rahmen der polizeilichen Kriminalprävention der Länder und des Bundes soll das Adventure Kindern eine Alternative zu Gewalt als Konfliktlösung aufzeigen. Multiple-Choice-Dialoge und Aufgaben mit mehreren möglichen Lösungen stellen die jugendlichen Spieler vor die Wahl, wie sie sich verhalten wollen – mit klarer Präferenz für ein gewaltloses, den Regeln des demokratischen Rechtsstaats entsprechendes Vorgehen. Aufgrund des großen Erfolges erschien nur ein Jahr später ein Nachfolger, *Luka und der verborgene Schatz*. Beide Spiele werden bis heute zum kostenlosen Download angeboten. Die 3D-Grafik ist mittlerweile zwar hoffnungslos veraltet, als spaßige Lern-Software für die Kleinen ist das Ganze aber weiterhin gut geeignet.

PROPAGANDA-WERTUNG



BEEINFLUSSUNG



Die Luka-Spiele beschäftigen sich auch mit der Drogenproblematik.



Zu Spielbeginn legt man fest, ob Figur Luka weiblich oder männlich ist.

SPECIAL FORCE 1+2



Special Force ist grafisch schwach und kommt mit einer sehr plumpen Anti-Israel-Botschaft daher.

Die von vielen politischen Beobachtern und Staaten als Terrororganisation bezeichnete Partei Hisbollah veröffentlichte 2003 einen Ego-Shooter namens *Special Force*. Darin bestreiten Spieler den (O-Ton Entwickler) „heroischen" Kampf gegen die israelischen Steitkräfte. Kämpfer der libanesischen Hisbollah-Gruppe werden zu Helden hochstilisiert. Das technisch veraltete Ballerspiel soll mit Pro-Hisbollah-Parolen Sympathien für deren Ideologie wecken. Die „Zionisten" aus Israel und ihre westlichen Alliierten mimen den Klassenfeind. Die Veröffentlichung erfolgte auch in Syrien, Iran, Bahrain und den Vereinigten Arabischen Emiraten, wo es sich zusammen mit seinem 2007 veröffentlichten Nachfolger *Special Force 2: Tale of the Truthful Pledge* einiger Popularität erfreut. Nicht zu verwechseln mit dem politisch unbedenklichen Free2Play-Shooter *S.K.I.L.L. – Special Force 2*!

PROPAGANDA-WERTUNG



GEHIRNWÄSCHE


SIMSALA
BÄM!
THE MAGICIANS
DER US-SERIENHIT
AB FR 30.9. 20:15
sixx
Wie sixx ist das denn?
DIE NEUE SIXX APP. LIVE UND KOSTENLOS SIXX SEHEN. JETZT DOWNLOADEN!